

ΤΟ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ COMPUTERS

USER

- AMIGA
- ATARI ST
- ARCHIMEDES
- PC • AMSTRAD
- C-64 • SPECTRUM
- GAME CONSOLES

ΤΕΥΧΟΣ 8

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1990

ΔΡΧ. 400

AMSTRAD
Η ΕΠΟΜΕΝΗ ΓΕΝΙΑ

ΑΠΟΣΤΟΛΗ
**COMPUTER
ENTERTAINMENT
SHOW**

**ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ
ΚΑΙ MODEMS**

MEGA REVIEW

UNREAL

ΠΑΝΩ ΑΠΟ 30 REVIEWS & PREVIEWS

- SILENT SERVICE II • TIME MACHINE • KILLING GAME SHOW
- SPY WHO LOVED ME • SUBBUTEO • GOLD RUSH • VENUS

**Η ΑΥΞΗ
ΤΟΥ LARRY II**



Bruce Lee Lives



Το δυνατότερο παιχνίδι πολεμικών τεχνών που έχετε
συναντήσει. Υπέροχα σκηνικά και κίνηση, τεχνητή
νοημοσύνη των αντιπάλων σας και
προγραμματιζόμενες ακολουθίες κινήσεων είναι μερικά
από τα χαρακτηριστικά του. Θα σας μείνει αξέχαστο!

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΚΑΙΔΑΡΙ, ΤΗΛ. 5811532 - FAX 5820843



ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΕΣ

THE BEST GAME CONSOLES

BIT-72*

REDSTONE

- ✓ ΓΡΑΦΙΚΑ ARCADE
- ✓ STEREO ΗΧΟ
- ✓ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΑ ΑΠΟ 100 GAMES
- ✓ DOUBLE DRAGON, BATMAN, ROBOB Κ.Τ.Λ.
- ✓ ΧΑΜΗΛΗ ΤΙΜΗ



*NINTENDO COMPATIBLE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ
GreekSOFTWARE
ΠΡΙΓΚΗΠΟΝΗΣΩΝ 28
ΤΗΛ(01) 6443759, 6448503 FAX (01)-6442412

BIT-72 GAME CONSOLE*, REDSTONE
ΣΥΝΔΕΣΤΕ με TV ή Μονитор
και απολαύστε ατελείωτες
ώρες ψυχαγωγίας σπίτι σας

USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ
ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ 12461 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ:5820399 FAX:5820643

ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ
ΡΕΝΑΤΟ ΓΚΡΕΛΛΟΝΙ

ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ
ΣΩΤΗΡΗΣ ΣΕΡΓΙΑΝΝΗΣ

ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ ΣΥΝΕΡΓΑΤΕΣ
ΝΙΚΟΣ ΚΡΟΝΤΗΡΑΣ
ΘΟΔΩΡΗΣ ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΣ
ΓΙΩΡΓΟΣ ΑΒΔΟΥΛΑΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΠΑΓΩΝΗΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΚΑΡΑΓΙΩΡΓΟΣ
ΒΑΣΙΛΗΣ ΛΟΥΜΗΣ
ΑΝΤΩΝΗΣ ΜΑΥΡΕΛΟΣ
ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΠΙΝΟΣ

LAY-OUT ΕΞΩΦΥΛΛΟ
ΔΙΟΝΥΣΗΣ ΕΥΑΓΓΕΛΑΤΟΣ

ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ - ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ
ΗΛΙΑΣ ΚΟΥΤΡΗΣ

ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΣΗ
R M G

DESKTOP PUBLISHING
ΤΑΣΟΣ ΣΚΛΑΒΟΥΝΟΣ

ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ-ΕΝΘΕΣΕΙΣ
ΦΩΤΟΚΥΤΤΑΡΟ Ε.Π.Ε
ΤΗΛ 75 16 333

ΜΟΝΤΑΖ
Γ ΚΕΛΕΣΗΣ

ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΚΥΛΙΝΔΡΟΣ

Οι απόψεις που εκφράζουν οι
αυτάκτες στα άρθρα τους δεν
αποτελούν απαραίτητα και
θέση του περιοδικού.
Οτιδήποτε υλικό παραδίδεται
στο περιοδικό περιέρχεται
αυτόματα στη κατοχή του και
δεν επιστρέφεται.

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ
ΕΛΛΑΔΑ 4400
ΚΥΠΡΟΣ 5000

Π Ε Ρ Ι Ε

7
ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ
ΓΙΑ ΤΗΝ
ΕΚΔΟΣΗ

8
PREVIEWS

14
POWER ON

22
STAY COOL
AMIGA

24
ST-ΘΕΜΑ
PACKERS

26
PC-ΘΕΜΑ
PC-CILLIN

28
ARCHI-ΘΕΜΑ
RISCOS

30
AMSTRAD
ΘΕΜΑ
ΓΙΑ ΜΙΑ
ΧΟΥΦΤΑ
NOTEΣ

32
AMIGA-ΘΕΜΑ
AEGIS
ANIMATOR

34
C64-ΘΕΜΑ
ARTIST 64

36
MEGA
REVIEW
UNREAL

40
SIMULATION
SECTION
SILENT
SERVICE

44
GUNSHIP

46
TIME MACHINE

47
THE KILLING
GAME SHOW

48
VENUS
THE FLYTRAP

K O M E N A

51
T H E S P Y
W H O L O V E D M E

52
C O R P O R A T I O N

54
W E L L T R I S

55
S U B B U T E O

58
A D V E N T U R E S
L A R R Y I I I

60
A D V E N T U R E S
G O L D R U S H

63
S E G A
R E V I E W S

67
T I P S ' N ' T R I C K S

71
B I G T R O U B L E

72
ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

75
M O D E M S

78
M I D I

80
ΑΓΓΕΛΙΕΣ

83
K Y P I O
Θ Ε Μ Α
ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ
Τ Ω Ρ Α !
Τ Α Ν Ε Α
Μ Ο Ν Τ Ε Λ Α
Τ Η Σ Α Μ Σ Τ Ρ Α Δ

88
K Y P I O
Θ Ε Μ Α
ΕΚΘΕΣΗ ΕΕΣ

92
S P E L L
S H O P

95
M A I L
O R D E R



BRAIN COMPUTER CENTER

ΣΟΛΩΜΟΥ 52

HARDWARE

ΤΡΩΑΔΟΣ 1-3

ΤΗΛ. 5233001

ΚΑΙ


ΤΗΛ. 2758334

ΑΘΗΝΑ

SOFTWARE

ΠΕΥΚΑΚΙΑ

Ν. ΙΩΝΙΑ



I ♥ BRAIN
BRAIN FOR EVER

BRAIN COMPUTER CENTER

ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ

ΚΑΙ ΣΤΗΝ Ν. ΙΩΝΙΑ - ΠΕΥΚΑΚΙΑ

AMIGA A-500, A-2000

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΕ ΜΑΣ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ

ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΧΡΕΙΑΖΕΣΤΕ

ΕΧΕΙΣ

AMIGA;

ΕΜΕΙΣ ΜΠΟΡΟΥΜΕ
ΝΑ ΤΗΝ ΚΑΝΟΥΜΕ
100% ΣΥΜΒΑΤΗ ΜΕ PC
ΠΙΟ ΓΡΗΓΟΡΟ ΚΙ ΑΠΟ ΤΟΝ ΧΤ
ΔΙΝΟΥΜΕ ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ
ΚΑΙ ΜΝΗΜΗ 512 Κ
ΣΤΟ ΜΗΧΑΝΗΜΑ ΣΑΣ

CARTHAGE

Ενα από τα πολλά νέα παιχνίδια της Psy-gnosis είναι και τα Carthage που υπόσχεται να μας μεταφέρει στην εποχή της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Σαν αντίπαλος όμως, που είστε των Ρωμαίων πρέπει να μεταφέρετε με το άρμα σας εμπαραύματα σε όλη την Καρχηδονία (Carthage).

Φυσικά στα δρόμα σας θα συναντήσετε Ρωμαίους που έχουν αντίθετη γνώμη από εσάς.

Τα παιχνίδι έχει όμως και στοιχεία στρατηγικής, πρέπει στον χάρτη της περιοχής, που απεικονίζεται με shaded fractal graphics, να ταπαθετήσετε τα στρατεύματά σας έτσι ώστε να αντιμετωπίσουν την εισβολή των Ρωμαίων.



Τώρα τα πως η οικαναμία και το μέλλαν μιάς ολόκληρης χώρας μπορεί να εξαρτηθεί από εσάς και το άρμα σας... θα τα μάθετε αν έχετε Amiga ή ST!



AWESOME

Το Aweso-me είναι ένα νέο διαστημικό shoot-'em-up της Psy-gnosis με στοιχεία στρατηγικής όσον αφορά το εμπόριο. Μας έρχεται από τους προγραμματιστές των Beast και Beast II.

Μετά από αυτό δεν πιστεύω ότι χρειάζεται να πούμε τίποτα άλλο εκτός από το ότι βασίζεται στο σύστημα κίνησης του Rotox.

Δηλαδή αντί να γυρνάει το διαστημόπλοιό σας σε μία ακίνητη πίστα, το διαστημόπλοιό σας είναι ακίνητο και γυρνάνε τά ΠΑΝΤΑ σε σχέση με αυτό!

Θα έχει μεγάλο ρεπερτόριο όπλων και πολλούς εχθρούς για να καταστρέψετε ή να σας καταστρέψουν όπως μεγάλα διαστημικά τέρατα, εχθρικά σκάφη, πειρατές, αστεροειδής και διαστημικούς σταθμούς όπου μπορείτε να εμπορευθείτε όπλα κτλ.

Θα κυκλοφορήσει για Amiga.

SPELLBOUND

Φαίνεται ότι τώρα τελευταία είναι πολύ της μόδας οι μικρά μαθητευόμενοι μάγαι που κάνουν ένα λάθος και ο δάσκαλός τους, τους τιμωρεί ή μπλέκεται κάπου, ο δάσκαλός τους και πρέπει να τον σώσουν.

Αλλά ένα παιχνίδι από την Psygnosis που έχει σαν ήρωά του έναν ή δύο μαθητευόμενους μάγους που πρέπει να σώσουν τον δάσκαλό τους.

Το Spellbound μας έρχεται από τους δημιουργούς του Baal και είναι ένα όμορφο platform 'n' ladder game. Υπάρχει δυνατότητα να παίξουν δυο παίκτες ταυτόχρονα και όλα τα στοιχεία αυτού του είδους των παιχνιδιών όπως μαγικά spells, πολλοί αντίπαλοι και μεγάλα τερατάκια.

Θα κυκλοφορήσει για ST και Amiga.



Το καλοκαίρι πέρασε, καιρός για... (νομίζετε ότι θα πω για το παιχνίδι;) παιχνίδι! Και τι παιχνίδι, αυτό το χειμώνα το Software Houses δεν πρόκειται να αφήσουν τα joysticks σας να ξεκουραστούν. Έχουν έρθει τόσο πολλά δελτία τύπου για τα παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν, που θα μπορούσε όλο το τεύχος να ήταν αφιερωμένο στα previews, όμως επειδή αυτό είναι αδύνατο, αφιερώσαμε πέντε ολοκληρωμένες σελίδες για να πάρετε μια ιδέα του τι σας περιμένει! Μήνας Νοέμβριος, αφιερωμένος στα previews.



VAXINE

Μετά την επιτυχία του E-Motion από την U.S.Gold ακολουθεί το Vaxine από την ίδια πάλι εταιρεία. Αυτή την φορά θα σας μεταφέρει στο σώμα ενός οργανισμού για να δώσετε μία μάχη με έναν καινούργιο ιδ. Ελέγχοντας την παροχή του φάρμακος Vaxine θα πρέπει να πολεμήσετε τον ιδ. Το πεδίο της μάχης είναι τα κύτταρα του οργανισμού και το gameplay θα είναι τόσο απλό όσο και δύσκολο (βλέπε E-Motion).

Θα έχει ray-traced γραφικά, υποστήριξη καρτών ήχου Ad Lib και Roland και γραφικών VGA για τα PC, πάνω από 100 χρώματα ταυτόχρονα στον ST, εκτεταμένη παλέτα χρωμάτων στην Amiga και θα κυκλοφορήσει σε συσκευασία... φαρμάκου, ναι σαν αυτά τα κυλινδρικά κουτάκια που έχουν μέσα χάπια. Vaxine λοιπόν ένα παιχνίδι που μας υπόσχεται σίγουρο πονοκέφαλο...



SHADOW SORCERER



Aκόμα ένα role-playing adventure της σειράς Advanced Dungeons & Dragons που όμως θα είναι λίγο διαφορετικό από τα προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Θα χρησιμοποιεί ένα νέο σύστημα επικοινωνίας με τον χρήστη που θα βασίζεται σε icons και θα παίζεται 100% με το ποντίκι. Οι κοντινές αναμετρήσεις θα απεικονίζονται σε τρισδιάστατο περιβάλλον όπως οι ηρωές σας και οι εχθροί, ενώ οι μετακινήσεις της ομάδας σας θα γίνονται σε έναν χάρτη χωρισμένο σε εξάγωνα (όπως στο επιτραπέζιο παιχνίδι).

Το σενάριο σας θέλει αυτή την φορά αρχηγό μιάς ομάδας τρομαγμένων προσφύγων, πρέπει να τους προστατεύετε από τις ορδές των Draconian, να τους βρίσκετε φαγητό, να εμποδίζετε τις εσωτερικές διαμάχες (πράγμα που θα χρειαστεί αρκετή διπλωματία) και να τους οδηγήσετε τελικά σε ένα ασφαλές μέρος για να ζήσουν ειρηνικά. Περιπέτεια, αγωνία και γρήγορη δράση είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά που θα σας συναρπάσουν.

Θα κυκλοφορήσει στα μέσα Οκτωμβρίου για ST, Amiga & PCs.

Tο Kings Bounty είναι ένα τεράστιο role-playing adventure με έντονα στοιχεία στρατηγικής. Υπάρχουν τέσσερις ηπείροι για να περιπλανηθείτε ψάχνοντας να βρείτε το "σκήπτρο της τάξης", να ανακαλύψετε θησαυρούς και αρχαίους πάπυρους με spells και άλλα μυστικά και στο τέλος αφού εκπαιδεύσετε τους άντρες σας πολεμώντας με διάφορους εχ-

θρούς και τέρατα να αντιμετωπίσετε σε μία τελική μάχη τον δράκο King Arch.

Το παιχνίδι είναι της New World Computing Inc. και θα κυκλοφορήσει από την U.S.Gold τον Οκτώμβριο για PCs, C64 Disk και για Amiga στις αρχές του 1991.



L O O M



Tο πολυαναμενόμενο παιχνίδι της Lucas Arts επιτέλους φτάνει. Οι δημιουργοί των Indiana Jones, Zak McKracken και Maniac Mansion υπόσχονται να μας μεταφέρουν στο απομονωμένο και σκεπασμένο με ομίχλη νησί Loom, σε έναν φανταστικό κόσμο για να εκπληρώσουμε μία μυστηριώδη αποστολή ελέγχοντας τον νεαρό ήρωα Bobbin. Θα κυκλοφορήσει για ST, Amiga & PCs (θα υποστηρίζει όλες τις κάρτες γραφικών και ήχου την Roland MT32).

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ

... **Ε**δώ Ρενάτο Γκρελλόνι ΣΤΟΠ...
καχχσασχσασκ (παράσιτα)... Θα...
σχ (πολύ παράσιτα)... **OVER...** Γειά σας ονο-

Αρχισυντάκτης User ΣΤΟΠ... Σεργιάννη ανέλαβε
κακχκακσχ (Ξανά παράσιτα)... γιατί... χαχαχακακ
μάζομαι. Σωτήρης Σεργιάννης, εκτελώ χρέη βοηθού

Αρχισυντάκτη και ναι, είμαι επιτέλους μόνος! Το δύσκολο μέρος της υποθέσεως ήταν να πείσω τον Γ. Κουσέρα ότι στον Ελληνικό Στρατό θα πάρει ειδικότητα STuser, θα δουλεύει σε STE και θα είναι ο πρώτος στην Ελλάδα που θα πιάσει στα χέρια του TT! Αφού το κατάφερα βέβαια, (και αυτή την στιγμή ο πρώην Αρχισυντάκτης μου υπηρετεί την μητέρα πατρίδα, χε,χε!) στην συνέχεια δεν ήταν και τόσο δύσκολο να στείλω τον Ρ. Γκρελλόνι στο Βελγικό Κογκό ως ανταποκριτή του User στη 1η Παγκόσμια Εκθεση Περιφερειακών Amiga Που Έχουν Σχέση Με Desktop Video (η πρόσκληση που του έστειλα ήταν πολύ πειστική...). Έτσι για αυτό το μήνα θα σας ξεναγήσω εγώ στα περιεχόμενα του User με έναν όχι και τόσο... ορθόδοξο τρόπο! **ΤΙ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:** Πάρα πολλά και ενδιαφέροντα reviews και pre-views (όπως πάντα...). Μία πολυσέλιδη ανταπόκριση από την έκθεση European Entertainment Show που έγινε πρόσφατα στο Λονδίνο και φυσικά είμασταν εκεί. Mega review με θέμα το Unreal, ένα παιχνίδι που μπορεί άνετα, να σταθεί δίπλα στο Shadow Of The Beast. Την πολύ ενδιαφέρουσα συνέχεια της ξενάγησης στον μαγικό κόσμο των modems που άρχισε στο προηγούμενο τεύχος. Μία ματιά στο πρώτο! hardware antivirus το PC-Cillin. Ένα ΦΑ-ΝΤΑ-ΣΤΙ-ΚΟ εισαγωγικό άρθρο στους packers (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...) Μία αναλυτική παρουσίαση των νέων μηχανημάτων της Amstrad όπως μόνο το User θα μπορούσε να σας δώσει! Το Spell Shop που αυτό το μήνα έχει σε προσφορά ένα power spell για το Larry III. Τις πολύ ενδιαφέρουσες βασικές μας στήλες (midi, σχεδιαστικά προγράμματα, Stay Cool, Amiga Magic κτλ). Πολλά άλλα που βαριέμαι να τα γράψω και καλά θα κάνετε να τα δείτε μόνοι σας στα περιεχόμενα... **ΤΙ ΔΕΝ ΘΑ ΒΡΕΙΤΕ ΣΕ ΑΥΤΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ:** Αφιέρωμα στις ταινίες της Μάρθας Βούτση. Δισέλιδη αναλυτική παρουσίαση όλων των games που έχουν κυκλοφορήσει για Oric Atmos. Παραδοσιακές συνταγές κατασκευής μπακλαβά. Φωτογραφίες των γιαγιάδων των συντακτών του USER. Ανάλυση της επίμαχης φάσεως που δεν δώθηκε πέναλτυ, στον αγώνα της προηγούμενης Κυριακής. Άρθρο με θέμα όλα τα games που η υπόθεσή τους είχε σχέση με ντολμαδάκια γιαλαντζί. Φωτορομάντζο αισθησιακού περιεχομένου. Διαγωνισμό με δώρο έναν laptop Cray. Γιγαντοαφίσα της Kim Basinger με ιδιόγραφη αφιέρωση. Τις πολύ ενδιαφέρουσες βασικές, μεταβλητές και διςμετάβλητες στήλες μας (για σίγουρο 13άρι!). Δημοσκόπηση σε κεντρική λαϊκή αγορά των βόρειων προαστίων με θέμα τις χελώνες Patera-Patera. Παρουσίαση κατ'αποκλειστικότητα του νέου νομοσχεδίου που κατατέθηκε στη βουλή και έχει σαν θέμα την απαγόρευση των οκτάμπιτων υπολογιστών μέσα στον δακτύλιο. **Ιχνος σοβαρότητας...**

Σωτήρης
Σεργιάννης

Η ΚΙΒΩΤΟΣ ΤΟΥ ASCII

Στις Ενωμένες Πολιτείες της Αμερικής (που αλλού;) δημιουργήθηκε μία οργάνωση που έχει σαν μοναδικό της σκοπό την μετατροπή των δέκα χιλιάδων πιο σημαντικών βιβλίων της ανθρωπότητας σε ASCII format. Η όλη επιχείρηση ονομάστηκε project Gutenberg και βασίζεται κυρίως σε εθελοντές. Τα κείμενα θα αποθηκευτούν σε CD-ROM disks.

Εμπιστευτικές πληροφορίες αναφέρουν ότι μέσα στα "δέκα χιλιάδες πιο σημαντικά βιβλία της ανθρωπότητας" περιλαμβάνονται (φυσικά!!) και όλα τα τεύχη του USER με ειδικό μνημόνιο στα άρθρα μου. Αν δεν παινέσεις το σπίτι σου...



ΝΕΟ ΜΟΝΤΕΛΟ AMIGA

Η Commodore ετοιμάζει το νέο μοντέλο της Amiga. Ονομά-

ζεται Amiga 500-Professional (A500-P) και δεν θα είναι παρά το γνωστό μας μοντέλο με 1Mb Ram, το Enhanced Chip

Set (ECS) και το Workbench 2.0 που "φοράει" η Amiga

3000. Το ECS θα προ-

σφέρει επιπρόσθετες λειτουργίες διαχειρισμού του 1Mb Ram και αυτό θα οδηγήσει σε βελτιωμένα γραφικά και ήχο. Όσο για το Workbench 2.0 είναι πολύ βελτιωμένο σε σχέση με τον προκάτοχό του και φιλικό στον χρήστη αλλά δεν έχει αρχίσει ακόμα να διατίθεται στην μαζική αγορά γιατί η Commodore περιμένει να εντοπιστούν και να εξαλειφθούν όλα τα bugs της έκδοσης. Στην Αμερική ήδη άρχισε να κυκλοφορεί ένα μοντέλο που ονομάζεται A500-P, αλλά δεν είναι παρά ένα πακέτο με μία Amiga 500 με 1Mb Ram και διάφορα επαγγελματικά προγράμματα.

Η ίδια η Commodore πιστεύει ότι τα προβλήματα μή-συμβατότητας θα είναι ελάχιστα. Η A500-P υπολογίζεται ότι θα κυκλοφορήσει τον άλλο Σεπτέμβριο!!! και ότι η τιμή της θα είναι γύρω στις 100 λίρες μεγαλύτερη από το τωρινό μοντέλο.



RICK DANGEROUS II

Mετά την μεγάλη επιτυχία που έφερε στην Micro Style ο Rick Dangerous επιστρέφει, και επιστρέφει δρυμίτερος.

Αυτή την φορά θα χρειαστεί να πάει σε έναν άλλο πλανήτη για να σώσει την Γή από... εξωγήινους! Ο συμπαθέστατος Rick έχει αλλάξει εμφάνιση και ίσως σας θυμίσει λίγο τον Flash Gordon μιας και τώρα φοράει μια παρόμοια στολή, έχει ξανθά μαλλιά (!!) και ένα οκτινοπίστολο.

Με 5 μεγάλες πίστες σίγουρα θα μας προσφέρει αρκετή διασκέδαση.

Αλλά μην νομίζετε ότι θα είναι ολόϊδιο με το πρώτο παιχνίδι της σειράς.

Θα έχει έξτρα εφέ όπως ποτώματα που γλιστράνε, μειωμένη βαρύτητα και στις 16μπιτες εκδόσεις κρυφές πίστες, έξτρο frames που θα δείχνουν τον Rick λασπωμένο, θρώμι-κο κτλ καθώς και παραπάνω και πιά πολύπλοκες γαγίδες.

Το περιμένουμε με αγωνία για ST, Amiga, PC, Spectrum, Amstrad CPC και Commodore 64.

ELITE GOLD

Tο καλύτερο παιχνίδι όλων των εποχών (ίσως...) ξανακυκλοφορεί σε μία νέα έκδοση για PCs και συμβατά. Μην νομίζετε ότι είναι μία βελτιωμένη έκδοση του Elite, δεν είναι παρά μία βελτιωμένη έκδοση του Elite!???

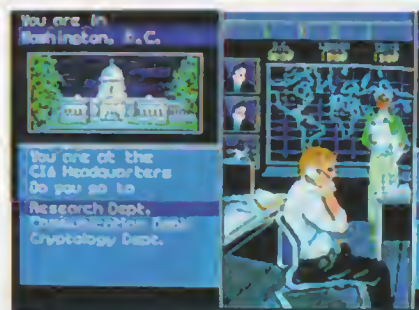
Για την ακρίβεια το παιχνίδι είναι ακριβώς το ίδιο με το πρωτότυπο με την διαφορά ότι τώρα έχει state of the art filled polygons, καλύτερο σύστημα επικοινωνίας με τον χρήστη, μεγαλύτερη ταχύτητα και. Κατά τα άλλα θα πρέπει και πάλι να κάνετε εμπόριο, να πολεμήσετε εξωγήινους, πειρατές του διαστήματος ή αστυνομικούς και να αναλάβετε αποστολές σε ένα σύμπαν που έχει μέγεθος 8 γαλαξίες και πάνω από δύο χιλιάδες πλανητικά συστήματα. Θα υποστηρίξει κάρτες γραφικών CGA, EGA και VGA καθώς και κάρτες ήχου Roland.

Επίσης στο πακέτο θα περιλαμβάνονται αστρικοί χάρτες καθώς και πολύ άλλο πολύτιμο υλικό. Riedquat σου ξαναρχόμαστε...

COVERTACTION

HMicroProse είναι μία καταξιωμένη εταιρεία παραγωγής software και ειδικότερα simulation software, έτσι το νέο της παιχνίδι μπορεί άνετα να χαρακτηριστεί σαν ο πρώτος εξομοιωτής κατασκοπίας! Ξεχάστε τα διάφορα

shoot'em'ups ή adventures που σας βάζανε μέχρι τώρα στο ρόλο του κατασκόπου ή του dedective. Εδώ μιλάμε για πραγματικότητα. Θα μπορείτε -και θα πρέπει- να εντοπίσετε και να παρακολουθήσετε ύποπτους, να σπάσετε κώδικες, να στήσετε ενέδρες, να κάνετε διαρήξεις, να μαγνητοφωνήσετε ομιλίες και τηλεφωνικές συνδιαλέξεις και τέλος να φυτέψετε "κοριούς"! Θα μπορείτε να διαλέξετε τον ήρωά σας (άνδρα ή γυναίκα) καθώς και την περιοχή που θα αναλάβετε δράση. Υπάρχουν τρεις περιοχές: Ευρώπη, Μέση Ανατολή, Κεντρική/Λατινική Αμερική και σε κάθε γεωγραφική περιοχή 16 πόλεις και οι ανάλογες μεγάλες μυστικές υπηρεσίες: Θ.Ι.Α., Δ.Ι.Α., Κ.Υ.Π. καθώς και οι μικρότερες: C.Ι.Α., Κ.Γ.Β., MOSAD κτλ. Θα κυκλοφορήσει αρχικά σε PCs και θα υποστηρίξει CGA, EGA, VGA/MCGA, Tandy καθώς και κάρτες ήχου Ad-Lib, Roland και Tandy.

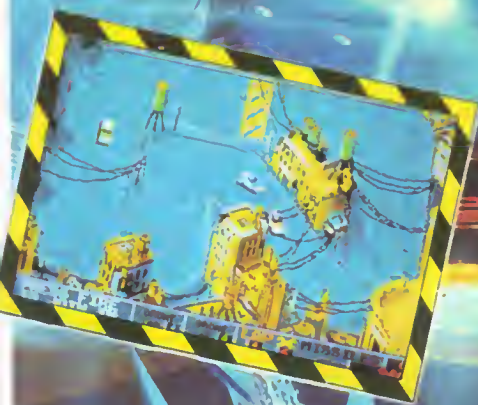
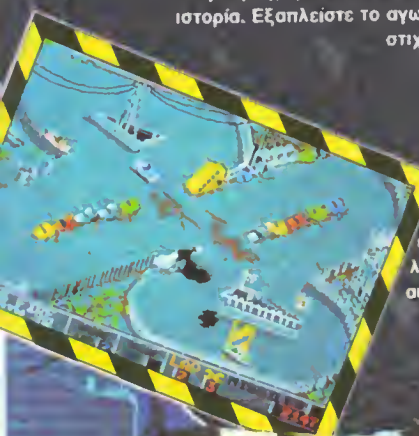


BADLANDS™

Από τους δημιουργούς του κλασικού Super Sprint, προέρχεται το Badlands, μια φανταστική έκδοση του γνωστού coin-op. Πέρασαν 50 χρόνια από την πυρηνική καταστροφή και ένα νέα άθλημα δημιουργήθηκε στις ονύδρες και έρημες περιοχές που είναι γνωστές με το όνομα Badlands. Το άθλημα αυτό αφορά θωρακισμένα οχημάτια που τρέχουν με υπερβολική ταχύτητα. Μαϊόζει με πόλεμο, καθώς οι παίκτες χτυπούν τα άλλα οχήματα και προσπαθούν να τερματούουν πρώτοι!! Είναι συναρπαστικό και επικίνδυνο!

Στις περιοχές Badlands μόνο οι πιο όπλαχνοι επιζούν για να διηγούνται την ιστορία. Εξαπλίσστε το αγωνιστικό σας οχήμα με θλήματα, ταχύτητα, λάστιχο, τούρμπο και προστατευτικά.. Αποφύγετε επιφάνειες που έχει πεσει λαδί, καθώς και πολλούς άλλους κινδύνους, για να μπερέστε να τρέξετε και στις οκτώ φανταστικές κούρσες που γίνονται αλαένα και πιο δυσκολίες, καθώς αυξάνει συνεχώς ο δείκτης δυσκολίας.

Badlands: ένα παιχνίδι για ένα ή δύο παίκτες - είναι ανήλεο, καταστροφικό και πολύ διασκεδαστικό στο παίξιμο



ARCAD

DOMARK

Amiga,
Atari ST,
IBM PC
(3.5" & 5.25")

TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions

LAMIA GREECE
TEL. 0231 33390

THE GOLD OF THE AZTECS



Η Kinetica είναι μια εταιρεία που δημιουργήθηκε από έναν πρώην σχεδιαστή της Psygnosis, τον Dave Lawsan, που με ένα σύστημα που εξέλιξε κατόρθωσε να συμπίσει μέσα στις δύο δισκέτες του παιχνιδιού 26 megabytes γραφικών!

Τα Gold of the Aztecs είναι ένα adventure platform's 'n' ladders game!!!

Ελέγχοντας έναν ατρόμητο εξερευνητή προσπαθήτε να θρείτε τους χαμένους θησαυρούς των αρχαίων Αζτέκων.

Φυσικά στις 80 πίστες του υπόγειου κόσμου, που διαδραματίζεται το παιχνίδι, σας περιμένουν αρκετά φυσικοί κίνδυνοι καθώς και παγίδες των Αζτέκων.

Ιδιαίτερη πρσαχή έχει δοθεί στα animation και ενδεικτικά αναφέρουμε ότι για την κίνηση του ηρώα σας χρησιμαπαιούνται 1500 frames!!

Θα κυκλοφορήσει από την U.S.Gold σε Amiga, ST και PCs.

INTERCEPTOR

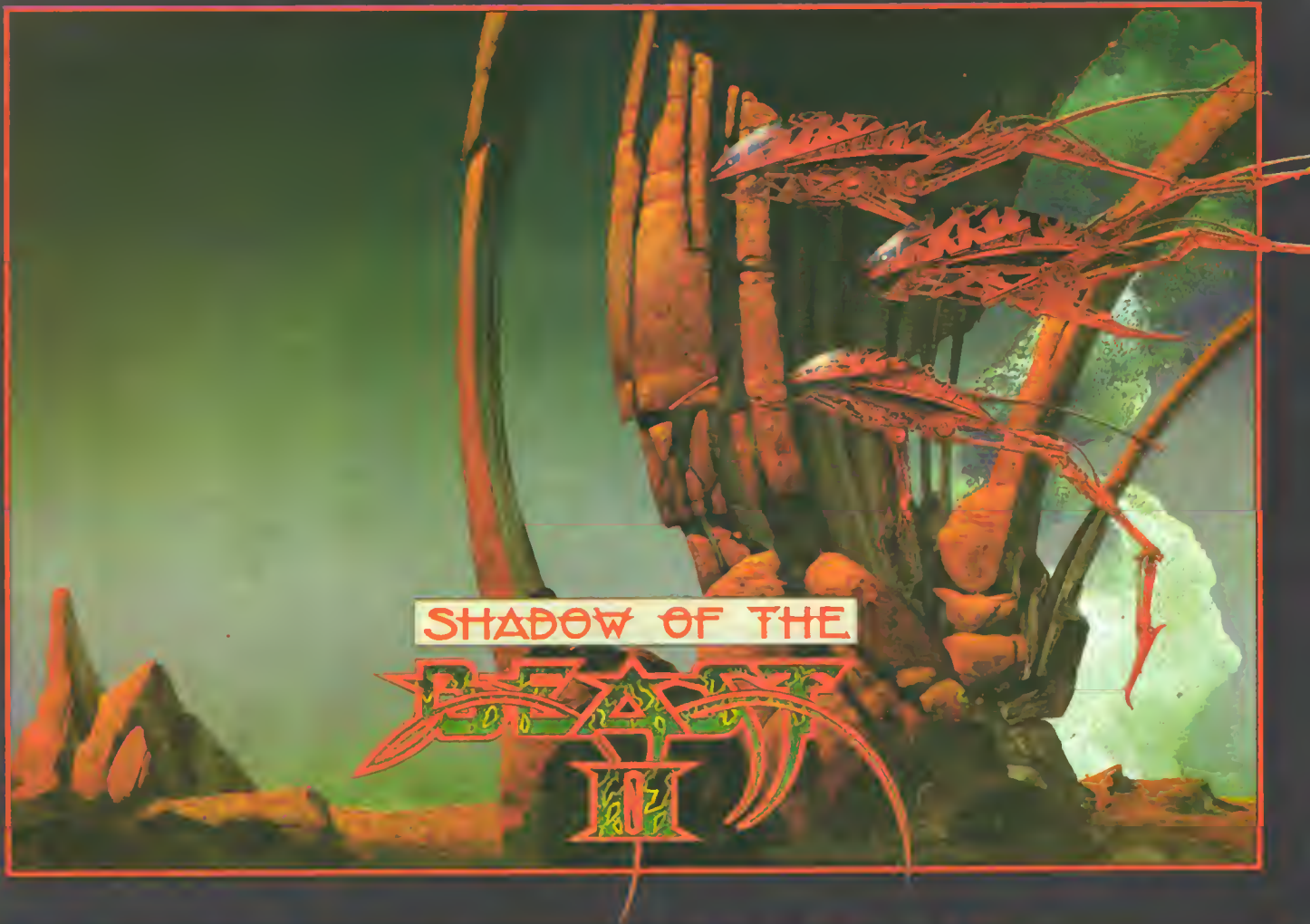
Το νέο παιχνίδι της SSI βασίζεται σε ένα επιτραπέζιο παιχνίδι της FASA Corp. και έχει σαν θέμα του έναν διαστημικό πόλεμο μεταξύ της Terran Overlord Gaverment και της Renegade Legian. Στην υπηρεσία της τελευταίας, πρέπει καθοδηγώντας έναν ή περισσότερους πιλότους να βγάλετε σε πέρας διάφορες αποστολές με τα σκάφη σας που είναι οπλισμένα με lasers, κανόνια σωματιδίων και ηλεκτρονίων καθώς και άλλα πολλά καταστροφικά όπλα. Ενδιαφέρον στοιχείο του παιχνιδιού είναι ότι οι αντίπαλοι, που ελέγχει το computer, είναι τόσο καλοί όσο και εσείς και βελτιώνονται ανάλογα με εσάς. Θα κυκλοφορήσει από την U.S.Gold μέσα στον Οκτώμβριο για PCs και για Amiga στις αρχές του 1991.



LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE

Τον Απρίλιο του 1990 η Gremlin Graphics Limited και η Group Latus Plc. φτάσανε σε μία συμφωνία που έδινε στην Gremlin τα αποκλειστικά δικαιώματα για να χρησιμοποιήσει στα παιχνίδια της, τα αυτοκίνητα καθώς και το σήμα της Latus. Για αυτά τα παιχνίδια τέθηκαν δύο στόχοι: α) Επρεπε να είναι καλύτερα από οποιοδήποτε άλλο παρόμοιο παιχνίδι της αγοράς και β) Να έχει να προσφέρει κάτι καινούργιο από πλευράς συναγωνισμού στον παίκτη ή στους παίκτες. Έτσι φτάνουμε στο νέο racing game της Gremlin που βασίζεται στη Lotus Esprit Turbo που έχει επιτάχυνση από 0 σε 60 mph σε 4.7 sec. Η οθόνη του παιχνιδιού θα χωρίζεται σε δύο μέρη και έτσι θα μπορούν να τρέξουν ταυτόχρονα δύο Latus, η μία εναντίον της άλλης. Οι διαδρομές θα περιέχουν λόφους, κοιλάδες, επικίνδυνες στροφές καθώς και άλλα 20 αυτοκίνητα ελεγχόμενα από τον υπολογιστή. Όλα θα απεικονίζονται σε τρισδιάστατα γραφικά. Υπάρχουν 32 διαφορετικές διαδρομές, 3 επίπεδα δυσκολίας και ο τελικός σκοπός σας είναι να κερδίσετε ένα δίπλωμα της Latus! Συγκεκριμένα αν φτάσετε ένα προκαθορισμένο σκορ, τότε μπορείτε να στείλετε μία αίτηση στην Gremlin και αυτή με την σειρά της θα σας στείλει ένα γνήσιο δίπλωμα Latus με το όνομα σας!!! Θα κυκλοφορήσει σε ST, Amiga, PC, CBM-64 c/d, Spectrum 48/128 και Amstrad CPC c/d.





THE BEAST IS BACK

Διαθεση:

DELTA
COMPUTERS

Σπάρτης 75, Χαϊδάρι
τηλ: 5811532, 5821347

Η συνέχεια του πρώτου σε πωλήσεις παιχνιδιού για Amiga το 1989

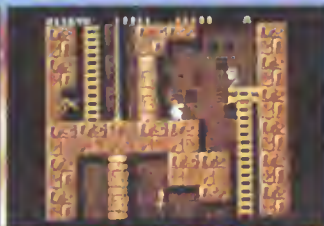
Ο θανάσιμος αγώνας σου για ελευθερία ενάντια στις σκοτεινές δυνάμεις του Beast Lord δεν είναι παρά μια οδυνηρή ανάμνηση. Προσπαθείς να ξεχάσεις την αγωνία του παρελθόντος και να συγκεντρωθείς στην ανταμοιβή σου για την αιματηρή προσπάθεια που κατέβαλλες: την επιστροφή στο ανθρώπινο σώμα σου.

Αλλά καθώς προσπαθείς σιγά σιγά να προσαρμοστείς στη νέα σου μορφή, ο πόνος που νόμιζες ότι ξεπέρασες θα χτυπήσει ξανά... Ο Beast Mage απήγαγε την αδερφή σου! Πρέπει να τη σώσεις πριν κατακτηθεί από τις σατανικές ικανότητες. Θα ταξιδέψεις σ' έναν εχθρικό κόσμο, θα αντιμετωπίσεις τους υποτακτικούς του Beast Mage και θα συναλλάγεις με φιλικούς χαρακτήρες που θα σε βοηθήσουν να βρεις τον δρόμο σου σ' αυτό το ξένο περιβάλλον.

Screen Shots from the Amiga version

Τα "Hits," της DELTA.

THE BEST OF ARCADE ACTION



RICK DANGEROUS

Πάρτε τη θέση του καταπληκτικού Rick Dangerous και ζήστε τη μεγαλύτερη περιπέτειά σας. Αντιμετωπίζοντας τον κίνδυνο με χαμόγελο και θάρρος, νικήστε όλους τους εχθρούς που βρίσκονται στο δρόμο σας. Το πιο συναρπαστικό, χιαυμοριστικό platform game τα τελευταία χρόνια.

QUARTZ

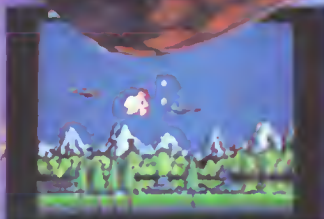
Θα χρειαστεί να επιστρατεύσετε υπεράνθρωπες δυνάμεις για να παίξετε τα Quartz, ένα παιχνίδι με κίνηση 8 κατευθύνσεων. Μην αφήσετε τη σκανδάλη ούτε στιγμή για να καταφέρετε να επιβιώσετε στα 22 επίπεδα έντονης δράσης.

MR. HELI

Ανεβείτε στο ελικόπτερό σας και οδηγήστε το στην πιο επικίνδυνη αποστολή του. Κερδίστε χρήματα για να αγοράσετε εξοπλισμό και σας είναι οποροίτητο. Χρειάζεστε κουράγιο για να συνεχίσετε τη μάχη μέχρι το τέλος.

P47

Πιλοτάρεστε το P47 Thunderbolt στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο στις μεγαλύτερες οερομοχίες που έχετε δει. Εισχωρείστε στις εχθρικές γραμμές, κοταρίψτε το αντίπαλο οεροπλάνο



Η ΜΟΔΑ ΣΤΑ ΔΑΚΤΥΛΑ ΣΑΣ

Ενα καθαρά αμερικάνικο προϊόν είναι το Thumb Master. Είναι κατασκευασμένο από Neoprene (ένα υλικό που χρησιμοποιείται συνήθως στην κατασκευή στολών κατάδυσης) και τα χαρακτηριστικά του υπόσχονται πλήρη εφαρμογή, άνεση και σταθερότητα σε αυτόν που το φοράει. Μην σπεύσετε να νομίσετε ότι μιλάμε για ένα νέο είδος ρούχου, με την έννοια που το ξέρουμε γιατί αυτό το "πράγμα" μπορεί να το φορέσει μόνο ο αντίχειράς σας!! Το προϊόν απευθύνεται στους πολυάριθμους (κυρίως αμερικάνους) users των game consoles που χρησιμοποιώντας τα control pads ερεθίζουν και μερικές φορές πληγώνουν τους αντίχειρές τους (όσοι έχουν Sega χωρίς joystick με καταλαβαίνουν...). Το Thumb Master βγαίνει σε επτά χρώματα: μαύρο, μπλε, θαλασσί, ροζ, έντονο ροζ, μωβ και πράσινο φθοροούχο. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την Bachiero Creations, PO Box 10258, Torrance, CA 90505, USA.



ΕΜΕΤΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Οχι δεν μιλάμε για κάποια games που συμπεριλαμβάνουν αηδιαστικές ή τρομαχτικές σκηνές, μιλάμε για το νέο επίτευγμα της SEGA στον χώρο των coin'ops καμπίνων με υδραυλική κίνηση και σερβομηχανισμούς που ονομάζεται R-360x. Ξεχάστε τις απλές κινήσεις πάνω, κάτω, δεξιά και αριστερά. Τώρα η καμπίνα θα υπακούει αστραπιαία στους χειρισμούς του joystick σας με κινήσεις που θα καταλήγουν σε περιστροφικές κινήσεις μέχρι και 360x, αυτό που δεν είναι σίγουρο είναι, αν στην τιμή που θα χρεώνεται το παιχνίδι θα συμπεριλαμβάνεται και σακούλα για εμετό. Προς το παρόν το μόνο παιχνίδι της SEGA που μπορεί να εκμεταλευθεί τις δυνατότητες της νέας καμπίνας είναι το G-Lock ένας απόγονος του Afterburner, αλλά υπάρχουν σχέδια για πολλά ακόμα. Αυτό το νέο επίτευγμα υπόσχεται να δώσει μία νέα διάσταση στα coin'ops και να τους προσθέσει κάτι παραπάνω πχ, σε ένα 3D shoot'em'up μέσα στην πληθώρα των όπλων που θα έχετε στην διάθεσή σας για να αντιμετωπίσετε τους αντιπάλους, ίσως να έρθουν να προστεθούν και τα ντολμαδάκια που φάγατε δύο ώρες πριν!



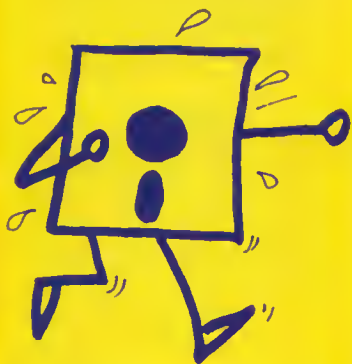
NEW ARCHIE ON THE BLOCK



Η Acorn, δίχως κανένα ίχνος οίκτου για τους Users ανά την υφήλιο, ανακοίνωσε το νέο της μοντέλο που είναι μόλις 5 (ολογράφως: πέντε) φορές γρηγορότερο από τον A-3000. Και αυτό το μοντέλο βασίζεται στον επεξεργαστή ARM-3 με 4Kb εσωτερικό cache που τώρα όμως τρέχει στα 30MHz. Αποτέλεσμα: ταχύτητες της τάξεως των 13.5 MIPS ή για να το πούμε με απλά λόγια: η ταχύτητά του θα έκανε έναν 486 στα 25MHz να αισθάνεται πάρα πάρα πολύ άσχημα. Το νέο μοντέλο που ονομάζεται A540 θα έχει σαν standard 4Mb RAM επεκτεινόμενη στα 16Mb και θα κοστίζει 2995 λίρες. Το Υπουργείο Υγείας προειδοποιεί: οι ανακοινώσεις της Acorn θέτουν την υγεία σας σε σοβαρό κίνδυνο...

DRIVE x 2

Η YE Data είναι μία γιαπωνέζικη εταιρεία. Και όπως όλες οι γιαπωνέζικες εταιρείες έτσι και αυτή έφτιαξε κάτι για το οποίο αξίζει να γράψουμε. Το δημιουργημά της δεν είναι παρά ένα disk drive που γράφει, διαβάζει και φορμάρει δισκέτες σε διπλάσια ταχύτητα από τα κοινά drives, πως το καταφέρνει; Η όλη διαδικασία δεν βασίζεται σε μία προχωρημένη τεχνική που έχει στοιχεία από fractals Mande-lbrot, οπτικές ίνες, διαστημικά υλικά της NASA και ένα πρόγραμμα τεχνητής



νοημοσύνης σε μία γλώσσα της μεθεπόμενης γεννεάς. Παρόλη την δυσκολία κατανόησης του όλου συστήματος θα προσπαθήσω να σας εξηγήσω την αρχή λειτουργίας του. Το disk drive γυρνάει σε... διπλάσια ταχύτητα!! έτσι όλα γίνονται σε διπλάσια ταχύτητα.

Μην μου πείτε ότι είναι απλό γιατί αν ήταν απλό τότε θα το είχατε σκεφτεί εσείς πρώτοι (εκτός αν το είχατε σκεφτεί...).

Το disk drive της YE Data κοστίζει 35000 Yen δηλαδή γύρω στις 2200 δρχ και δεν ξέρουμε πότε και αν θα εμφανιστεί στην εδώ αγορά.

Μετά από όλα αυτά σκεφτόμαστε γιατί τα drives να μην γυρνάνε σε τριπλάσια ταχύτητα ή 4X ή 10X ή 576455736X ή...



ΑΛΛΑΞΕ Ο ΜΑΝΩΛΙΟΣ...

Η φορητή παιχνιδιομηχανή της Atari θα κυκλοφορήσει σε νέο σχήμα μέσα στον επόμενο χρόνο. Τα τεχνικά χαρακτηριστικά και δυνατότητες του Lynx 2 θα είναι τα ίδια με του πρωτότυπου, αλλά τώρα το κουτί (που θυμίζει το Gameboy της Nintendo) θα μπορεί να κρατηθεί στο ένα χέρι ή να χωρέσει σε μία τσέπη. Θα είναι είναι έγχρωμο και θα κοστίζει γύρω στις 150 λίρες.

ΤΣΙΟΥ ΤΣΙΟΥ ΤΟ PC!

Σίγουρα οι ήχοι ενός εκτυπωτή, ενός πληκτρολογίου, ενός ανεμιστήρα ή της κεφαλής ενός

drive που ταλαιπωρεί μία δισκέτα, δεν είναι οι πιό ευχάριστοι για ένα ανθρώπινο αυτί. Σε αυτό

το συμπέρασμα κατέληξε το ερευνητικό ινστιτούτο της Rank Xerox και έτσι άρχισε να δουλεύει πάνω σε ένα project που έχει σαν σκοπό τα computers και τα περιφερειακά τους να βγάζουν ευχάριστους ήχους όπως: κελαϊδήματα πουλιών, θροϊσμάτα φύλων, κελαρήσματα ποταμών κτλ!!! Ετσι σε λίγα χρόνια δεν θα είναι καθόλου παράξενο να δείτε στην είσοδο ενός γραφείου σε έναν ουρανοξύστη μία ταμπέλα που να γράφει "Στο βάθος... κήπος!" Βέβαια το project έχει και τα αρνητικά του σημεία, φανταστείτε π.χ. να καλέσουν οι γείτονες σας την αστυνομία γιατί ο εκτυπωτής σας γαυγίζει δυνατά! ή να καλέσουν την Ε.Υ.Δ.Α.Π. γιατί νόμιζαν ότι έχει σπάσει σωλήνας στο διαμέρισμά σας...



Η ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ ΑΝΤΕΠΙΤΙΘΕΤΑΙ

Κάποτε πριν από πάρα πάρα πολλά χρόνια σε έναν μακρινό γαλαξία, βασίλευε μία πανίσχυρη αυτοκρατορία (IBM), που καταδυνάστευε και καταπίεζε (πανάρχαια αρχιτεκτονική δομή, αργή ταχύτητα στα απλά μοντέλα, υποτυπώδες ήχος, μεγάλη τιμή για κάτι καλό, λειτουργικό εχθρικό στον χρήστη κτλ) τις φυλές όλων των πλανητών. Ετσι όπως ήταν φυσικό σύντομα άρχισε μία επανάσταση (Apple). Σιγά σιγά οι επαναστάτες άρχισαν να κερδίζουν έδαφος καθώς και άλλες φυλές (Atari, Commodore, Acorn, Amstrad) ενώθηκαν στον κοινό αγώνα ενάντια στον τύρανο κερδίζοντας όλο και περισσότερους users σε όλο τον γαλαξία. Η αυτοκρατορία άρχισε να ενοχλείται πραγματικά. Το μέλλον της αυτοκρατορίας (όσον αφορά τους home users) βρισκόταν σε μία κρίσιμη καμπή, όλα θα κρινόταν τώρα. Ετσι άρχισε η μεγάλη αντεπίθεση με τον κωδικό PS/1. Η αυτοκρατορία χτύπησε τους επαναστάτες εκεί που πονάγαν περισσότερο, στην τιμή. Μεγάλα σκάφη του Αυτοκρατορικού στόλου κατευθύνθηκαν προς όλους τους πλανήτες και εξαπέλησαν μία επίθεση άνευ προηγουμένου εναντίον των άτυχων users όλου του γαλαξία. Τα νέα μαχητικά διαστημόπλοια βασιζόνταν στον παλιό αλλά δοκιμασμένο κινητήρα 80286 που δούλευε στα 10MHz, είχαν μία μονάδα αποθήκευσης δεδομένων 1.44Mb 3.5" και ένα ενσωματωμένο σύστημα επικοινωνιών (modem) σαν στάνταρ, προαιρετικά μία μονάδα σκληρού ιπτάμενου δίσκου των 30Mb, μονόχρωμο ή έγχρωμο επιχειρησιακό monitor VGA και χωρητικότητα 512Kb ή 1Mb. Το λειτουργικό σύστημα του σκάφους τώρα βρισκόταν σε ROM και έτσι το σκάφος μπορούσε να έρθει σε κατάσταση μάχης μέσα σε κλάσματα δευτερολέπτου, επίσης ήταν μικρότερο σε μέγεθος για να μην εντοπίζεται εύκολα και για να πιάνει μικρότερο χώρο στα motherships. Αναλυτικά τα νέα μοντέλα και τα περιφερειακά τους πήραν τους ακόλουθους κωδικούς και τιμές: PS/1 MO1 (μονόχρωμη οθόνη, 512Kb RAM, \$999 αυτοκρατορικά δολάρια), PS/1 CO1 (έγχρωμη οθόνη, 512Kb RAM, \$1449), PS/1 M34 (μονόχρωμη οθόνη, 1Mb RAM, 30Mb hard disk, \$1649), PS/1 C34 (έγχρωμη οθόνη, 1Mb RAM, 30Mb hard disk, \$1999), Κάρτα ήχου \$129, Κάρτα ήχου και θύρα joystick \$249, Δεύτερη θύρα joystick \$39. May the Force be with us(er)...

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΣΕ CD ROMS

Mετά την αρχή που έκανε η πρωτοπόρος στον τομέα των CD-ROMS Cinemaware ακολουθούν και άλλες εταιρείες. Η CRL πρόκειται να βγάλει δύο παιχνίδια-ιστορίες μυστηρίου, τα Cult Of The Severed Head και το Herewith The Clues με τιμές γύρω στις 40 λίρες.

Επίσης η πολύ γνωστή Sierra On Line ανακοίνωσε ότι τα επόμενα παιχνίδια της θα βγούν και σε CD-ROM format ενώ θα κυκλοφορήσουν σε CD-ROM τα Kings Quest V, Space Quest VI και το Mixed-Up Mother Goose ένα adventure για μικρά παιδιά που θα έχει digitised ομιλίες, τραγούδια και στερεοφωνικό soundtrack.

Καλά όλα αυτά αλλά προς το παρόν είναι μακριά μας, υπομονή...



ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ ΠΤΗΣΗΣ

Η RC Simulations είναι μία εταιρεία που ασχολείται αποκλειστικά με προϊόντα που αφορούν εξομοιωτές. Μερικά από τα προϊόντα που παράγει ή διακινεί είναι: το Maxx Yoke ένα χειριστήριο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο με εξομοιωτές αεροπλάνων, το Maxx Pedal που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και με εξομοιωτές αυτοκινήτων, το The Voice Master ένα σύστημα που αναγνωρίζει προφορικές εντολές και το Speech Thing που είναι ένας συνθετητής φωνής. Οι τιμές αναλυτικά είναι 79,50 λίρες για το Maxx Yoke, 49,95 λίρες για το Maxx Pedal, 169,95 λίρες για το Voice Master Key και 79,95 λίρες για το Speech Thing.



ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΕΛΕΓΧΟΥ, OVER!

Το Tracon είναι ένας επιτυχημένος εξομοιωτής πύργου ελέγχου της Mindscape. Η νέα version που θα κυκλοφορήσει όμως, προβλέπεται να έχει ακόμα μεγαλύτερη επιτυχία. Και αυτό οφείλεται στο ότι θα συνεργάζεται με το πασίγνωστο Flight Simulator της Microsoft. Στο Tracon II θα μπορείτε σαν ελεγκτής εναέριας κυκλοφορίας να καθοδηγήσετε και να φέρετε σε πορεία σύγκρουσης (χε,χε!) μέχρι και 16 αεροσκάφη που θα ελέγχουν ισάριθμοι φίλοι σας σε ισάριθμα PCs. Η σύνδεση θα μπορεί να γίνει με datalink ή με modem και τα μηνύματά σας θα εμφανίζονται στα cockpit των αεροσκαφών και τα δικά τους στην οθόνη σας. Πανικός στον αέρα λοιπόν, προσεχώς από την Mindscape.

ΧΩΡΙΣ ΥΠΟΧΩΡΗΣΕΙΣ

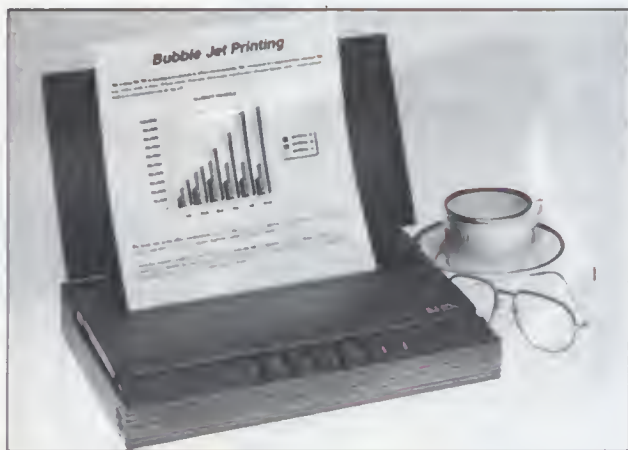
Μέχρι τώρα οι πραγματικά μικροί και φορητοί εκτυπωτές υστερούσαν σε πολλά σημεία από τους κανονικούς, ταχύτητα, διαχειρισμό χαρτιού, τύπο χαρτί (θερμικό) κτλ.

Ο νέος εκτυπωτής της Canon όμως δεν δέχεται συμβιβασμούς.

Ονομάζεται BJ-10e και παίρνει κανονικό χαρτί, έχει μία bubble-jet κεφαλή και παίρνει cartridges με μελάνι που αρκούν για την εκτύπωση 700.000 χαρακτήρων.

Έχει δυνατότητα να τυπώνει και προς τις δύο κατευθύνσεις, έχει buffer 3Kb, 34Kb για αποθήκευση fonts και στο made υψηλής ποιότητας φτάνει την ταχύτητα των 83cps. Συνδέεται στην παράλληλη θύρα και μπορεί να τροφοδοτηθεί με ρεύμα από μετασχηματιστή ή μπαταρία. Οι διαστάσεις του είναι 12,25 x 8,5 x 1,8 ίντσες.

Ο εκτυπωτής κάνει 499 δολάρια, το κάθε cartridge με μελάνι 25 δολάρια και οι μπαταρίες 50 δολάρια. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην Canon.



ΒΑΛΤΕ ΕΝΑΝ ΑΓΓΕΛΟ ΣΤΗΝ ΓΡΑΜΜΗ ΤΟΥ ΤΗΛΕΦΩΝΟΥ ΣΑΣ!!!

Μην τρομάζετε, δεν μιλάμε παρά για ένα περιφερειακό της Add On America που ονομάζεται FAX ANGEL και κοστίζει 145 δολάρια.

Αυτό το "κουτάκι" λοιπόν

συνδέεται στην γραμμή του τηλεφώνου και αναλαμβάνει να παίξει το ρόλο ενός έξυπνου διακόπτη. Δηλαδή αν το ερχόμενο σήμα είναι από Fax ή Modem τότε πάει στο αντίστοιχο περιφερειακό και δεν χτυπάει το τηλέφωνό σας και αν πάλι το σήμα είναι από τηλέφωνο τότε

φτάνει στην συσκευή σας και μόνο, ομολογουμένως πολύ χρήσιμη λειτουργεία. Για περισσότερες πληροφορίες όμως μπορείτε να απευθυνθείτε στην ADD ON AMERICA Division of ROHM Corporation 8 Whatney, Irvine, CA 92718.



ΓΛΩΣΣΕΣ...

Η MegaChomp Co-mpany είναι μία αμερικάνικη εταιρεία software που δημιουργήσε έναν επεξεργαστή κειμένου που μπορεί να

χρησιμοποιήσει τα εξής αλφάβητα: Armenlan, Bengali, Burmese, Euro/Latin/African, Greek, Gujarati, Hindi, Khmer, Lao, Punjabi, Russian, Sinhaiese, Tamll, Telugu, Thai, Ukranian, Viet και φυσικά Ελληνικά!!!

Ο παραπάνω επεξεργαστής κειμένου ονομάζεται DuangJan, κοστίζει 109 δολάρια και για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην διεύθυνση

3438 Cottman Ave., Philadelphia, PA 19149-1606



Η ΧΗΤΙΚΗ ΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΙ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΙ

ΑΣΤΡΟΛΟΓΙΚΩΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

COSMIC PATTERNS
ASTROCALC
ASTRO LTD
AIR SOFTWARE
ASTRO WORD

Δ. ΠΑΠΑΓΟΥ 133 - ΖΩΓΡΑΦΟΥ 157.73
τηλ. 77.76.582

COMPUTER CENTER

ΖΩΓΡΑΦΟΥ

ΤΟ ΔΙΚΟ ΣΑΣ
COMPUTER Center
ΤΩΡΑ
ΣΤΟΥ ΖΩΓΡΑΦΟΥ

Τεραστια ΠΟΙΚΙΛΙΑ σε

GAMES

COMPUTERS
PRINTERS

αναλωσιμα

ολων των εταιριων

STAY COOL

A M I G A M A G I C

TOY R. GRELLONI

Οπως είχαμε πεί και την άλλη φορά, αυτό το μήνα θα ασχοληθούμε με το μαγικό φάκελο που λέγεται "Startup-Sequence".

Και πρώτα απο όλα ας δούμε τι είναι αυτός ο φάκελος.

Με το που βάλουμε μιά δισκέτα στο drive της Amiga και εκτελέσει κάποιες διαδικασίες, κατόπιν ψάχνει στη δισκέττα (και πιά συγκεκριμένα στον υποκατάλογο "s") τον φάκελο startup-sequence.

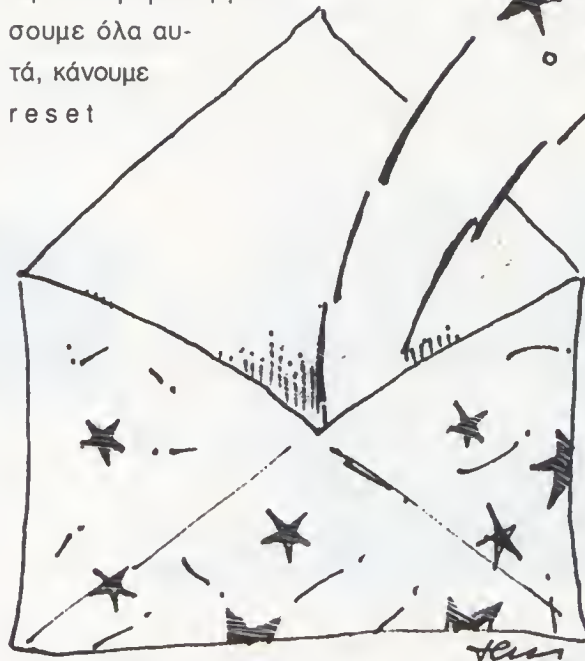
Εάν δεν τον βρεί τότε σταματάει στο prompt 1>. Εάν τον βρει πάει και εκτελεί ότι εντολή υπάρχει σε αυτόν τον φάκελο (Είναι ακριβώς ο ίδιος φάκελος με τον "Autoexec.bat" των PC's). Κτσι γιά παράδειγμα έχετε φτιάξει ένα πρόγραμμα και θέλετε με το που βάζετε την δισκέτα στο drive αυτό να φορτώνει αυτόματα χωρίς να χρειάζεται να το πληκτρολογείτε εσείς. Πολύ απλά: Φορτώνετε τον Editor με την εξής εντολή: ED S/Startup-Sequence και πατάτε ENTER. (Σε περίπτωση που δεν έχετε υποκατάλογο με το όνομα S τότε φτιάξετε

έναν με την εντολή MAKEDIR).

Αφού βρεθούμε στο περιβάλλον του editor πληκτρολογούμε:

TEST (Υποθετικό όνομα του προγράμματος) και μετά πατάμε το ESC, το X και το ENTER.

Αφού πληκτρολογήσουμε όλα αυτά, κάνουμε
reset



στην Amiga για να δούμε τι κάνουμε. Κατά αυτό το τρόπο μπορείτε να φτιάξετε πολλά πράγματα όπως για παράδειγμα διάφορα menus επιλογών, να βάζετε διάφορα σχόλια, ή να εκτελείτε κάποιες εργασίες αυτόματα (Όπως την εργασία

των εντολών που είχαμε κάνει στο προηγούμενο τεύχος).

Για να βάλετε σχόλια και να τα δείχνει στην αρχή πριν φορτώσει κάποιο πρόγραμμα, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε την εντολή ECHO (Πρέ-

πει να υπάρχει στην δισκέτα σας). Για παραδειγμα: ECHO "Here is RENATO" ECHO "Hi To Anyone!" TEST (Το υποτιθέμενο πρόγραμμα) Έτσι με αυτό το startup-sequence, πριν φορτώσει το TEST θα μας δείξει: Here is RENATO Hi to Anyone!

Εάν θέλετε να είναι πιό ωραίο το μήνυμά σας, μπορείτε να παίξετε με την εντολή ECHO, τα αποτελέσματα θα είναι αρκετά αξιόλογα.

Δηλαδή: ECHO `"*e[4mTEST"` Αυτό θα δώσει υπογράμμιση στη λέξη TEST ECHO `"*e[3mTEST"`

Αυτό θα δώσει πλάγια γράμματα στη λέξη TEST ECHO `"*e[7m-TEST"`

Αυτό θα δώσει αρνητικά γράμματα στη λέξη TEST ECHO `"*e[1m-TEST"`

Αυτό θα δώσει παχιά γράμματα στη λέξη TEST ECHO `"*e[0m-TEST"`

Αυτό θα την κάνει κανονική Το `"*e"` σημαίνει Escape.

Επίσης μπορείτε να έχετε και διαφορετικά χρώματα και στα γράμμα-



τα και στο φόντο (Απο αυτά του συστήματος).

Δοκιμάστε: ECHO `"*e[XmTEST"` όπου X μπορείτε να βάλετε : 30,31,32,33 και για το background : 40,41,42,43

Εκτός απο όλα αυτά τα ενδιαφέρο-

ντα, η εντολή ECHO μπορεί να μας προσφέρει και κατι άλλο: την εξαφάνιση του Border.

Πώς γίνεται αυτό : ECHO `"*e[80u*-e[0x*e[0y*e[31t"` και μετά πατάμε ταυτόχρονα τα πλήκτρα ctrl , L και ENTER . Για να το επαναφέρουμε πληκτρολογούμε: ECHO `"*ec"` Αυτά προς το παρόν, μπορείτε να πειραματιστείτε όχι μόνο με αυτούς τους αριθμούς αλλά και με άλλους ακόμα (Δεν ξέρετε ποτέ τι μπορείτε να ανακαλύψετε!). Εάν βρείτε κάτι ενδιαφέρον η εάν έχετε κάποια απορία γράψτε μου στην εξής διεύθυνση:

ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

Για την στήλη:

STAY COOL

AMIGA MAGIC

Σπάρτης 75, Χαϊδάρη 124 61

FILIP SOFT COMPUTERS

ΣΜΥΡΝΗΣ & ΡΕΠΟΥΛΗ 45 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ

ΤΗΛ: 46.11.309

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- DISK DRIVE 3.5" 1MB
- EXPANSION MEMORY WITH REAL TIME CLOCK AND CALENDAR
- TV MODULATOR A520

ΠΕΡΙΦΕΡΙΑΚΑ ΓΙΑ AMIGA

- ELECTRONIC CHESS PARTNER
- CHESS TEAM-MATE
- POCKET CHESS
- SENSORY BACKGAMMON

ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ

ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTER

ΤΕΡΑΣΤΙΑ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΓΙΑ AMIGA

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΑΠΟ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

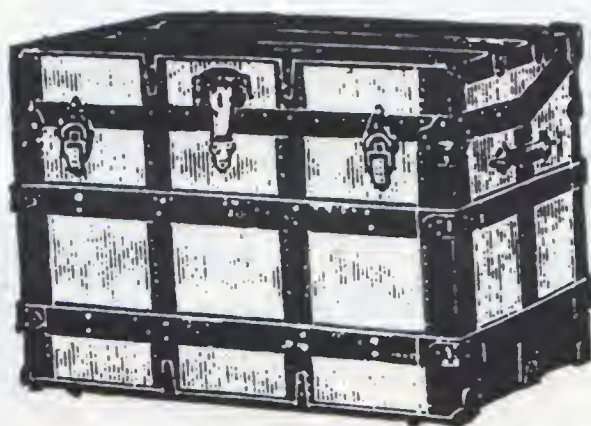
- ΔΙΣΚΕΤΕΣ 3.5", 5.25", 3"
- ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΕΣ
- ΔΙΣΚΕΤΕΣ ΚΑΘΑΡΙΣΜΟΥ 3.5", 5.35", 3"
- ΚΑΙ ΜΙΑ ΜΕΓΑΛΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΑΠΟ JOYSTICK

Aυτόν το μήνα αγαπητοί STusers πρόκειται να μιλήσουμε για μία ξεχωριστή κατηγορία software, μία κατηγορία utilities που μπορεί από μόνη της να γίνει μανία

σε ορισμένους χρήστες, δεν λέμε ονόματα Νίκο... Μιλάμε φυσικό για τα: (βαθειό ανάσα και...) συμπτυκνοσυσκευαστοσυμπιεστοχωροχρονοσωστικό προγράμματα ή αλλιώς PACKERS! Επειδή όμως πολλά από εσάς, ιδίως οι "νεώτεροι", μπορεί να μην έχουν ανακαλύψει αυτή την σχετικό νέα κατηγορία προγραμμάτων, καλό θα ήταν να προσέξετε παρακάτω και δεν θα βγείτε χαμένοι ακόμα και αν δεν ήσαστε κότοχοι ενός ST.

Οι packers λοιπόν δεν είναι παρό αυτό που λέει το όνομά τους. Δηλαδή προγράμματα που παίρνουν ένα αρχείο και αφού τα επεξεργαστούν φτιάχνουν ένα αρχείο που προέρχεται από το πρωτότυπο αλλά είναι μικρότερο σε μέγεθος που συνεπώς ότι θα πιάνει λιγότερο χώρο στις διακέτες μας ή στον σκληρό μας δίσκο που συνεπάγεται ότι θα κάνεις και λιγότερο χρόνο να φορτωθεί! Απλό έτσι δεν είναι; Όχι και τόσο. Ας εξετάσουμε όμως από κοντά ορισμένες λεπτομέρειες.

Πρώτον, πως ακριβώς δουλεύουν οι packers; Η συμπίεση ενός αρχείου σε ένα μικρότερο βασίζεται σε έναν ή σε μία σειρά από αλγόριθμους που εφαρμόζονται στο αρχείο, και στην συγκεκριμένη περίπτωση δεν ισχύει το "όσο πιο πολύπλοκος είναι ο αλγόριθμος τόσο καλύτερος" αλλά το "όσο πιο έξυπνος τόσο καλύτερος". Έτσι ερχόμαστε σε ένα άλλο ερώτημα: Γιατί να έχουμε όλους αυτούς τους διαφορετικούς packers και να μην χρησιμοποιούμε απλώς τον καλύτερο; Η απάντηση είναι ότι μπορεί ένας packer να είναι "γενικό" ο καλύτερος, αλλά μπορεί ο αλγόριθμος που χρησιμοποιεί να μην μπορεί να αποδώσει σε κάποιο συγκεκριμένο αρχείο λόγω της ίδιας της μορφής του αρχείου (πχ. ένα σύνολο συγκεκριμένων χαρακτήρων που βρίσκονται σε μία συγκεκριμένη σειρά). Είναι όλοι οι packers ίδιοι; Όχι, μπορούμε να τους ξεχωρίσουμε χονδρικό σε δύο κατηγορίες: σε αυτούς που μπορούν να "πακετάρουν" και εκτελέσιμα αρχεία (*.PRG, *.TOS, *.APP, *.TTP) με σκοπό την καθημερινή χρησιμοποίησή τους, και αυτούς που μπορούν να "πακετάρουν" αρχεία με σκοπό την αποθήκευσή τους. Ας δούμε όμως τις δύο αυτές κατηγορίες καλύτερο. Η πρώτη μας είναι σίγουρα η πιο χρήσιμη μιας και με τους packers αυτής της κατηγορίας μπορούμε να κάνουμε packing ένα πρόγραμμα και μετά να το τρέξουμε χωρίς να χρειαστεί να το κάνουμε



ΧΑΝΤΕ ΤΟ... ΠΑΚΕΤΟ

unpacking. Έτσι μπορούμε να βάλουμε δύο, τρία ή και τέσσερο παιχνίδια σε μία δισκέτα και μεσω ενός μενού να κάνουμε την επιλογή του παιχνιδιού που θέλουμε να παίξουμε, (τακτική που ακολουθούνε κατά κόρον οι χακεράδες του εξωτερικού) ή να βάλουμε όλα μας τα συγκεκριμένα utilities σε λίγες δισκέτες π.χ. όλους τους disk editors μαζί, όλους τους word processors μαζί κτλ.

Η δεύτερη κατηγορία τώρα, είναι ευρύτερο γνωστή και προέρχεται κυρίως από τον χώρο των PCs. Αυτό σήμαινε φυσικά packers κόπως εχθρικούς στον χρήστη με εντολές όπως path, filename, p+, c, d-, χψτ, ιω κτλ. Σύντομα όμως εμφανίστηκαν διάφορα Gem-shells που επιτρέπουν την χρήση του mouse και κάνουν την ζωή του χρήστη πιο ανθρώπινη... Αυτοί οι packers ή όπως είναι πιο γνωστοί archivers, μπορούν να κάνουν packing όχι μόνο ένα αρχείο αλλά και ένα σύνολο αρχείων σε ένα και μόνο αρχείο ή μία ολόκληρη δισκέτα! σε ένα αρχείο ή τα περιεχόμενα ενός σκληρού δίσκου!! σε ένα αρχείο που χωράει σε μία δισκέτα!!!

Περίτο να πούμε ότι λόγω του ότι δεν ενδιαφέρει τον packer τα αρχεία να είναι όμοια εκτελέσιμα η συμπίκνωση είναι συχνό μεγαλύτερη από τους packers της πρώτης κατηγορίας. Πολύ ωραία και θαυμάσια όλα αυτά, σας ακούω να λέτε, αλλά τι να το κάνω ένα συμπτυκνωμένο πρόγραμμα την στιγμή που για να το τρέξω θα πρέπει να το κάνω unpacking έτσι ώστε να γίνει όπως το αρχικό σε μέγεθος!; και μετά να το ξανατρέξω. Σωστή η απορία σας, αλλά η απάντηση στην συγκεκριμένη περίπτωση

έρχεται όταν αυτά τα αρχεία σας δεν τα θέλετε για καθημερινή χρήση αλλά για αποθήκευση. Ναι, υπάρχουν και ψυχοπαθείς χρήστες-συλλέκτες που μαζεύουν ΟΛΑ τα προγράμματα που έχουν βγει ή σκέφτηκαν κόποτε να βγούν για τον υπολογιστή τους, δεν λέμε ονόματα Αντώνη...

Εκτός όμως από την παραπάνω περίπτωση η κύρια χρησιμότητά τους γίνεται φανερά όταν ένα αρχείο χρειαστεί να γίνει download ή upload σε μία βάση δεδομένων μέσω modem. Και στην συγκεκριμένη περίπτωση το μέγεθος ενός αρχείου σημαίνει χρόνο και ο χρόνος είναι χρήμα, κυριολεκτικά. Όταν κάνουμε packing ένα αρχείο, τότε το συμπτυκνωμένο αρχείο θα είναι οίγουρο μικρότερο; Μπορούμε να απαντήσουμε με βεβαιότητα ότι το αρχείο θα είναι πόντα μικρότερο και αυτό είναι κανόνας. Κάθε κανόνας όμως έχει και εξαιρέσεις και έτσι δεν είναι καθόλου απίθανο να κάνετε packing ένα πρόγραμμα (μιλάμε για τους packers της πρώτης κατηγορίας) και με μεγόλη σας εκπληξη να δείτε ότι το συμπτυκνωμένο πρόγραμμα όχι μόνο δεν είναι μικρότερο αλλά είναι και μεγαλύτερο!!! Αυτές βέβαια είναι πολύ σπάνιες περιπτώσεις και συμβαίνουν συνήθως σε πολύ "ουμπανή" προγράμματα που είναι γραμμένα σε γλώσσα μηχανής ή προγράμματα που έχουν γίνει packing στο παρελθόν με κάποιο παρόμοιο packer.

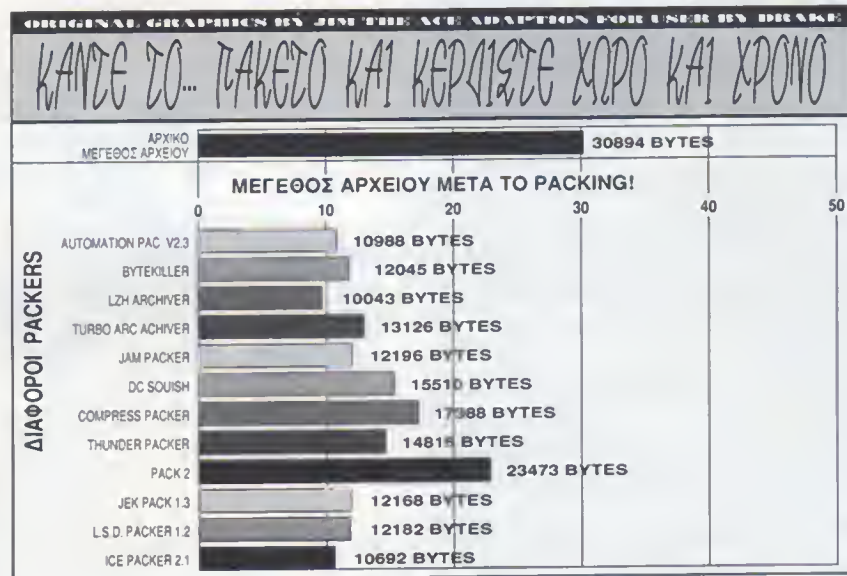
Πως γίνεται όμως στις παραπάνω σπάνιες περιπτώσεις το πρόγραμμα να είναι μεγαλύτερο από το αρχικό; Η απάντηση βρίσκεται στον τρόπο που δουλεύουν αυτοί του είδους οι packers. Αφού ο packer επε-

Ξεργαστεί ένα πρόγραμμα πάει και κολόει στην αρχή του συμπληκνωμένου αρχείου που θα προκύψει, ένα μικρό προγραμματάκι σε γλώσσα μηχανής που ονομάζεται header και έχει σαν σκοπό του όταν φορτωθεί το πρόγραμμα να κάνει unpacking του αρχείου στην μνήμη του υπολογιστή μας και στην συνέχεια να εκτελέσει το πρόγραμμα.

Ετσι όν ο packer δεν καταφέρει να κάνει συμπίκνωση του αρχείου ή κάνει πολύ μικρή, μπορεί το μέγεθος του αρχείου να είναι λίγο μεγαλύτερο από το αρχικό! γιατί του προστίθεται και ο header που φυσικό έχει ένα όλφα μέγεθος σε bytes. Αυτές όμως οι περιπτώσεις, όπως είπαμε και προηγουμένως είναι πολύ σπάνιες και ίσως δεν πρόκειται να σας απασχολήσουν ποτέ.

Πόσο μικρότερο είναι το συμπιεσμένο αρχείο σε σχέση με το αρχικό; Οσο για αυτό αρκεί μιά ματιά στο συγκριτικό πινακόκι που έχουμε συμπεριλάβει στα όρθο και θα καταλάβετε ότι αξίζει να χρησιμοποιήσετε κάποιο packer. Είναι οι packers αξιόπιστοι, καταφέρνουν όσα υπόσχονται;

Εδώ ερχόμαστε στο ελαφρά μελανό σημείο της υπόθεσης. Οι packers ως επί το πλείστον, είναι στην πλειοψηφία τους public domain προγράμματα δηλαδή προγράμματα φτιαγμένα από χρήστες σαν εσός και εμένα και δεν πωλούνται από κάποια εταιρεία, αλλά είναι ελεύθερος ο καθένας να



τα αντιγράψει και να τα χρησιμοποιήσει. Αυτό τώρα σε συνδιασμό με το ότι υπάρχει ένας μεγάλος συναγωνισμός ανάμεσα στους δημιουργούς τέτοιων προγραμμάτων έχει σαν αποτέλεσμα να κυκλοφορούν packers που έχουν αρκετά bugs, αλλά αυτό συμβαίνει μόνο στην πρώτη ή πρώτες εκδόσεις των συγκεκριμένων packers και μετό διαρθρώνονται. Αυτό λοιπόν για τους packers,

που έχουν και πολλά άλλα ενδιαφέροντα στοιχεία όπως δυνατότητα να κλειδώσετε κάποιο αρχείο με έναν κωδικό ώστε χωρίς αυτόν να μην μπορεί άλλος να το κάνει unpacking ή ειδικούς αλγόριθμους για τρομερή μείωση του μεγέθους μίας εικόνας και άλλα πολλά που καλό θα ήταν να τα ανακαλύψετε μόνοι σας.

ΤΑ ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ ΕΧΟΥΝ ΤΟ ΔΙΚΟ ΤΟΥΣ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ

Data Gate

COMPUTERS

ΧΩΡΙΣ ΠΟΛΛΑ
ΛΟΓΙΑ....
ΠΕΡΑΣΤΕ ΓΙΑ
ΣΥΓΚΡΙΣΗ

ATARI

Commodore

AMSTRAD

Schneider

Tulip

HYUNDAI

stair

CITIZEN

D.T.P
ca/amus

Υπεύθυνος : ΓΚΙΖΗΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ

ΕΛ. ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ 139 146-71 Ν. ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΤΗΛ : 80.88.619

...**M**εσάνυχτα με ένα
φλυτζάνι καφέ στο χέρι, το
τερματικό να καίει, αποσιγάρα
και αγωνία.

Εκείνη τη στιγμή κάνει την
μοιραία κίνηση να αποθηκεύσει
τα στοιχεία που επεξεργαζόταν
στον σκληρό δίσκο:

μια τρομερή κραυγή έσκισε την
σιωπή και την νύχτα: όι όι
μάναμ' καθώς στην οθόνη
εμφανίστηκε ένα μπαλλάκι
αναπηδώντας πέρα-δώθε,
χλευάζοντας την απόγνωσή
του.

Ποτέ δεν μπορούσε να
φανταστεί ότι τα δικά του
προγράμματα θα είχαν τέτοιο
τέλος. "Έε..ε.ένας ΙΟΣ" ψέλισε,
καθώς σωριαζόταν λιπόθυμος
μέσα στο χαρτί του εκτυπωτή.



PC-cillin

VIRUS IMMUNE SYSTEM

ΕΣΕΙΣ

θο θέλote νο
βρεθείτε στην
θέση του; Όχι βέ-
βαιο. Και το PC-cillin έρχεται νο σας
βαηθήσει -και ταν χαμπίστο αλλά και
τον επαγγελματία- στην σωστή και
όσο το δυνατόν χωρίς οπώλειο κατα-
πολέμηση των ιών. VIRUS: Αν και ορ-
κετοί μπορεί νο φοντάζονται μικρά
μεσοιωνικά δαϊμόνια μέσα στις δισκέ-
τες να σουβλίζουν τα data, στην
προγμοτικότητα πρόκειται γιο μικρά
(μέχρι 4K) προγρόμμοτο που μπο-
ραύν νο μολύνουν άλλο προγρόμμο-
το, μετοβάλλοντάς το έτσι ώστε νο
περιέχουν μιο (ίσως βελτιωμένη!) έκ-
δοση του ιού, με άλλο λόγιο είναι ικο-
νά νο κατοστρέφουν δεδομένα και
αρχεία (και,και..) ανοπάσα ή σε μια
συγκεκριμένη στιγμή.

Tο PC-cillin είναι οπό τις ελάχι-
στες σοβορές εφαρμογές που
κυκλοφορούν επίσημο στην χώ-
ρος και οσχολείται με την οντιμε-
τώπιση των ιών. Πρωτοτυπεί μάλιστα
καθώς είναι ένας συνδιοσμός
Software (software sensor) και
Hardware (hardware immuniser). Ο
συνδιοσμός και των δυα μπορεί νο
οντιμετωπίσει οποιοδήποτε είδος
virus, στο boot, στην Ram, στο files,
στην υψηλή μνήμη κλπ. Ας δούμε
ονολυτικά τις λειτουργίες τους: Το
hardware κύκλωμα τοποθετείται σε

ΤΙΤΛΟΣ	PC-cillin
HOUSE	TREND
FORMAT	PC
ΤΙΜΗ	22.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

οποιοδήποτε 25-pin port του υπολο-
γιστή με πιο συνηθισμένη αυτή του
εκτυπωτή και δεν επιρρεόζει κομία
λειτουργγίο καθώς είναι ένο πλήρως
διοπεροτό περιφερειοκό, πράγμα
που σηοίνει οκόμο πως μπορείτε να
συνδέσετε πίσω του (διαθέτει την
ονάλογη 25-pin έξοδο) και άλλους
μηχανισμούς όπως hardware κλειδώ-
μοτα, προστοτευτικό, printer κλπ.
Γι'ούτο φραντίστε νο το τοποθετείτε
πρώτο στην γρομμή σύνδεσης οφού
κάποιο άλλο περιφερειοκό μπορεί να
είναι λιγότερο διοπερατό. Ο προφο-
νής λόγος ύπορξης του hardware
(όχι δεν είναι γιο νο ονεβάζει την τι-
μή -τί κοκίο θεέ μου-) είναι γιο νο
οποκλύει την περίπτωση οντιγροφής!
Φυσικά δεν κάνει μόνο ουτό ολλό
έχει τρείς οκόμο ορμοδιότητες: πρώ-
τον "εμβολιάζει" το σύστημά σας
οποτελεσματικά πραλαμβάνοντας,
εντοπίζοντας και ονογνωρίζοντας
οπαιοδήποτε δούρειο (βλέπε Ομήρου
Ιλιάδο) πρόδρομμο. Δεύτερον: καθώς
είναι εντελώς οπομονωμένο οπό το

σύστημα του υπολογιστή προστατεύει το software από πιθανή μόλυνση και τρίτο και σπουδαιότερο περιέχει 1K extra μνήμης την οποία χρησιμοποιεί για να αποθηκεύει αυτόματα τα κρίσιμα δεδομένα από τον σκληρό δίσκο και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε περίπτωση που ένας super virus ή κάποιο λάθος χειρισμού καταστρέψει το ζωτικό σύστημα του δίσκου. Το software περιέχεται σε μια δισκέτα και λειτουργεί μόνο με την παρουσία του hardware. Το μενού που εμφανίζεται σας δίνει την δυνατότητα να κάνετε installation το πρόγραμμα, να δημιουργήσετε rescue diskette, δηλαδή να φτιάξετε μια δισκέτα ώστε να μπορείτε να ανακαλέσετε ένα file που μπορεί να καταστραφεί κατά την διαδικασία εξόντωσης του ιού και τέλος υπάρχει το πρόγραμμα scan που ελέγχει λεπτομερώς όλα τα files και τα directories για τυχόν μολύνσεις. Μπορείτε να καλέσετε ακόμα το πρόγραμμα Pccillin που είναι memory resident και ελέγχει αναπάσα στιγμή για την εμφάνιση ιών και ειδοποιεί τον χρήστη. Η μνήμη που δεσμεύει είναι μόνο 8K.

Αν υπάρξει κάποιος ιός θα εμφανιστεί ένα προειδοποιητικό μήνυμα που μπορείτε να το αγνοήσετε και να συνεχίσετε ή να σβήσετε ή να γράψετε κάτι πάνω από τον ιό.

Σε ορισμένες πολύ δύσκολες περιπτώσεις θα χάσετε το χτυπημένο αρχείο, αν και υπάρχει όπως είπαμε τρόπος για backup. Ο χρόνος ελέγχου μιας δισκέτας είναι από μερικά δευτερόλεπτα μέχρι και 100, ενώ στον σκληρό δίσκο ελέγχονται 7Mb ανα λεπτό.

Το test που κάναμε στηρίζεται στην version που ψάχνει για 70 ιούς αλλά όπως μας πληροφόρησε η αντιπροσωπεία υπάρχει ήδη και θα δίνεται



από την ίδια το καινούριο software που ελέγχει για 260 virus. Όμως η τεχνολογία του προγράμματος είναι τέτοια που μπορεί να ανιχνεύσει και τους μελλοντικούς ιούς, χρησιμοποιώντας ένα σύστημα αλγορίθμων και παρακολουθώντας την λογική πορεία κάθε προγράμματος μέσα στο σύστημα.

Μόλις καταλάβει ότι ένα πρόγραμμα δεν συμπεριφέρεται όπως θα έπρεπε σταματάει κάθε διαδικασία και περιμένει από εσάς να αποφασίσετε τί θα γίνει.

Μερικά ακόμα στοιχεία που δείχνουν την προστασία που παρέχει το πρόγραμμα είναι ότι ελέγχει όλα τα data από βάσεις δεδομένων που εισάγονται στο σύστημά σας μέσω modem, ενώ βρίσκει επίσης και τα virus που δεν έχουν ακόμα ενεργοποιηθεί (πχ. Friday the 13th). Το manual είναι αρκετά κατατο-

πιστικό αν και θα μπορούσε να ήταν ακόμα καλύτερο ενώ ο χειρισμός του προγράμματος είναι εύκολος και αρκετά φιλικός.

Σίγουρα πρόκειται για το καλύτερο antivirus που κυκλοφορεί αλλά η τιμή του που φτάνει τις 22 χιλιάδες θα κάνει πολλούς απλούς χρήστες και κυρίως gamers να μην το προτιμήσουν. (αν όμως σκεφτείτε ότι έρχεται το Shadow of the beast και για τους συμβατούς τότε...)

ΥΠΕΡ	ΚΑΤΑ
φιλικότητα και ταχύτητα	όχι ελληνικό manual
εντοπισμός μελλοντικών ιών	αρκετά υψηλή τιμή
διαρκής βελτίωση μέσω software	

Το να προσπαθήσει κανείς να εξηγήσει τον τρόπο λειτουργίας ενός λειτουργικού συστήματος σε τόσο λίγο χώρο είναι κάτι αρκετά δύσκολο εκτός και αν περιοριστεί στα επιφανιακά στοιχεία του. Με την προοπτική αυτή θα προσπαθήσω να δώσω σε αυτό και

Το RISC-OS είναι λειτουργικό σύστημα δεύτερης γενιάς για τον Archimedes αφού αντικατέστησε το Arthur ένα σταιχειώδες λειτουργικό που προερχόταν από τα 8bit μηχανήματα της εταιρίας και φυσικά δεν μπορούσε να υποστηρίξει σωστά ένα 32bit μηχανήμα. Η πρώτη αυτή έκδοσή του όπως είναι φυσικό πάσχει από πραβλήματα πρόωρης ανάπτυξης ενώ είναι φανερό η προσπάθεια υποστήριξης των παλιών μηχανημάτων της εταιρίας σε βάρος της εξέλιξης. Ετσι παρόλη την υποστήριξη που μπορεί να προσφέρει το hardware, το λειτουργικό δεν προσφέρει ένα στιβαρό πυρήνα με δυνατότητες time sharing multitasking αλλά αντίθετα με ότι θα περίμενε κανείς υπάρχει μέσω του desktop (δηλαδή του γραφικού τρόπου επι-

τυπαποίησε ις που μπορεί να απαιτεί ένα λειτουργικό σύστημα από τις εφαρμογές που τρέχουν κάτω από αυτό μπορεί να έχουν θετικά ή και αρνητικά αποτελέσματα ανάλογα πάντα με την ελευθερία που παρέχουν για περεταίρα ανάπτυξη ή και διαφαραπαίηση αν αυτό απαιτείται.

Αν τα όρια στις τυπαποιήσεις είναι σωστά επιλεγμένα τότε και ο χρήστης έχει πλεονεκτήματα από την εύκαλη εξοικίωση με κάθε νέα εφαρμογή σε πολύ μικρό χρόνο και α προγραμματιστής από την ταχύτητα ανάπτυξης νέων εφαρμογών. Στα RISC-OS τα όρια αυτό βρίσκεται στα σωστά σημεία και έτσι η τυπαποίηση υφίσταται σε όφελος όλων. Ετσι υπάρχει ένα πρότυπο για τις εφαρμογές που πρέπει να υπάρχουν, το οποίο αν ακαλουθηθεί δίνει

RISC-OS

Σ Ε 3 0 0 0 Λ Ε Ξ Ε Ι Σ

στο επόμενο άρθρο μια σύντομη περιγραφή του RISC-OS, μια περιγραφή που θα είναι χρήσιμη σε κάθε νέο χρήστη του Archimedes αλλά και σε οποιονδήποτε άλλο θα ήθελε να γνωρίσει ένα λειτουργικό που αποφεύγει την παροδοσιακή προσέγγιση στον τρόπο επαφής και λειτουργίας.

κοινωνίας που συνήθως αντιμετωπίζει ο χρήστης) μια αρκετά υψηλής ποιότητας υποστήριξη για time sharing multitasking. Επειδή όμως αυτό γίνεται σε τόσα υψηλά επίπεδα λείπουν δυνατότητες όπως η virtual mem org που υπάρχει π.χ. στα Windows, η προστασία από crashes και μερικά ακόμα που μάλλον αφείλονται στην βιαστική σχεδίαση και ανάπτυξη του συστήματος αφού το hardware μπορεί πολύ εύκολα να υποστηρίξει αυτές τις τεχνικές και να καταστήσει έτσι το RISC-OS ένα από τα καλύτερα λειτουργικά συστήματα που υπάρχουν. Μετά από αυτήν την αρνητική κριτική θα είχε κανείς την εντύπωση ότι τα RISC-OS είναι εντελώς απαγορευτικό από πλευράς δυνατοτήτων αλλά αντιθέτως προσφέρει μια σειρά ευκολιών και τυπαποιήσεων που δίνουν την δυνατότητα ακόμα και σε ένα νέα χρήστη να αξιολογήσει τα μηχανήματά του με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Οι

παλύ καλά αποτελέσματα. Αυτό δεν σημαίνει ότι το σύστημα είναι κλειστό σε νέες ιδέες αν κάποιος θέλει να τις χρησιμοποιήσει ήτε μέσα στα desktop είτε εκτός αυτού. Στη συνέχεια θα δούμε μερικά από τους "κανόνες καλής συμπεριφοράς" ενός προγράμματος, όπως αυτά έχουν αρисτεί από την κατασκευάστρια εταιρία και έχουν εξελιχτεί από τα προγράμματα που έχουν παρουσιαστεί στα δύο περίπου χρόνια ύπαρξης του λειτουργικού. Θα περιariστο ύμε στους κανόνες που υπάρχουν από την οπτική γωνία ενός χρήστη, με την επιφύλαξη να επανέλθουμε στα θέματα από την απτική γωνία του προγραμματιστή για όσους θα ήθελαν κάτι περισσότερο.

Η βασική ιδέα που βρίσκεται πίσω από την υλοποίηση του λειτουργικού αυτού όπως και αρκετών άλλων είναι ότι πρέπει να εξαμειώσουν τη ν επιφάνεια ενός γραφείου όπου α χρήστης μπορεί

να έχει το εργαλείο του (προγράμματα εφαρμογών) και τα δεδομένα του (αρχεία). Τα προγράμματα πρέπει να συνεργάζονται μεταξύ τους έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά δεδομένων από το ένα στο άλλο, να είναι εύκολα στον χειρισμό και να μην απαιτούν από τον χρήστη μεγάλη εξειδίκευση. Ετσι μπορούν άνετα να συνδιαστούν η απλότητα και ευκολία του πραγματικού γραφείου με τις δυνατότητες του υπολογιστή και τελικά ο χρήστης οφείλει να πάρει από την ούθηση της παραγωγικότητάς του.

Όλα αυτά βέβαια μπορεί να μην σημαίνουν τίποτα την στιγμή που παίζουμε κάποιο παιχνίδι αλλά σίγουρα σημαίνουν πολλά σε κάποιον που θέλει να υπολογίσει κάποια ποσά με ένα spreadsheet, να γράψει ένα κείμενο στον word processor, να φτιάξει μια γραφική παράσταση και να ου νδιάσει όλα αυτά με ένα πρόγραμμα πορουσίασης. Για την υλοποίηση αυτού του σκοπού χρησιμοποιούνται στοιχεία που πρωτοεμφανίστηκαν στην Lisa της Apple, αν και έγιναν γνωστά με τον Macintosh, δηλαδή παράθυρα, μενού, icons και φυσικά ο painter δηλαδή ένας δείκτης στην οθόνη που ο χρήστης μπορεί άνετα να καθοδηγήσει με το ποντίκι.

Ολες αυτές οι έννοιες είναι λίγο-πολύ γνωστές σε όλους, αλλά θα τις επαναλάβουμε πάλι όχι μόνο για όσους δεν είναι γνώστες των άρων αυτών αλλά και για να δούμε πως ακριβώς στέκονται οι έννοιες αυτές στα περιβάλλον του Archimedes. Η βασική οντότητα άπως καταλαβαίνει κανείς είναι το παράθυρο.

Το παράθυρο είναι μια σαφώς καθορισμένη περιοχή της οθόνης η οποία έχει συγκεκριμένες ιδιότητες και θα μπορούσαμε να πούμε ότι αποτελεί άτι μίο κάλλα χαρτί στο εικονικό μας γραφείο. Αυτή την κάλα μπορούμε να την χρησιμοποιήσουμε, ανάλογα πάντα με την εφαρμογή για να γράψουμε, να ζωγραφίσουμε να εισάγουμε κάποια στοιχεία ή την χρησιμοποιεί η ίδια η εφαρμογή για να μας δώσει ένα μήνυμα. Ένα παράθυρο μπορεί να μετακινηθεί να αλλάξει μέγεθος και τέλος νομος δείξει ένα άλλο τμήμα των περιεχομένων του. Αυτό γίνεται με την λογική άτι ένα παράθυρο μπορεί να έχει ορισμένα από τα προγραμματιστή σαν ένα πραγματικά παράθυρο σε μίο σελίδα π ολύ μεγαλύτερη οπ άτι μπορεί να χωρέσει η σθάνη μας. Ετσι ο χρήστης μπορεί να δει το σημείο που εκάστοτε τον ενδιαφέρει. Ετσι για ένα επεξεργαστή κειμένου το παράθυρο θα έδειχνε ένα τμήμα μά-



Τα προγράμματα πρέπει να συνεργάζονται μεταξύ τους έτσι ώστε να είναι δυνατή η μεταφορά δεδομένων από το ένα στο άλλο, να είναι εύκολα στον χειρισμό και να μην απαιτούν από τον χρήστη μεγάλη εξειδίκευση.

νο του κειμένου ανάλογα με την επιθυμία του χρήστη. Εκτός αυτού οι τρόποι με τους οποίους μπορεί κανείς να επιδράσει σε ένα παράθυρο προάγει την βοσική φιλοσοφία του συστήματος. Μπορεί κανείς να τακτοποιήσει τα έγγραφα του με άποιο τρόπο ο ίδιος θεωρεί καλύτερο να τα οτιοβάσει το ένα πάνω στο άλλο ή και να τα βγάλει από την επιφάνεια του γραφείου -μετακίνηση, επικάλυψη, κλείσιμο- όπως θα έκανε και στο γραφείο του.

Τα μενού δεν χρειάζονται κάποια ιδιαίτερη εξήγηση άσον αφορά την λειτουργία τους αλλά χρειάζονται άσον αφορά τον τρόπο εμφανισής τους στην οθόνη. Θεωρητικά και σύμφωνα με τα πρότυπα που υπάρχουν, ένα μενού πρέπει να εμφανίζεται κάθε φορά που ο χρήστης πατήσει το μεσαίο κουμπί του ποντικιού και ο pointer βρίσκεται μέσα σε ένα παράθυρο.

Αυτά μπορεί να μην ισχύει για ορισμένα παράθυρα που απλώς εμφανίζουν ένα

μήνυμα στην οθόνη περιμένοντας την αντίδραση του χρήστη (NAI / OXI κλπ.) ή και σε άλλες περιπτώσεις που δεν χρειάζεται να υποστηρίχουν κάποιες λειτουργίες.

Σε περίπτωση άμως που ο χρήστης μπορεί να ενεργήσει με οποιονδήποτε τρόπο μέσα σε ένα παράθυρο, τότε οι ενέργειες αυτές θα υπάρχουν και σαν επιλογές σε μενού που υπάρχει στο παράθυρο αυτό.

Τα μενού μπορούν να έχουν μια ιεραρχία, δηλαδή μπορεί να έχουν υπομενού τα οποία νο έχουν επίσης υπομενού κ.ο.κ. ή και να μην έχουν επιλογές. Αν οι επιλογές δεν δηλώνουν ενέργεια αλλά δηλώνουν προτίμηση έχουν στο οριστέρά τους μέρος το γνωστό "ν" που υποδηλώνει την ισχύουσα προτίμηση ή προτιμήσεις.

Στα μενού μπορούν να υπάρχουν γραμμές που διαχωρίζουν ομάδες επιλογών.

Επίσης είναι δυνατόν κάποιες από τις επιλογές σε ένα μενού να είναι ένα sprite (κάτι αντίστοιχο με το brush σε άλλα μηχανήματα).

Το μειονέκτημα που έχουν τα μενού στο RISC-OS είναι η αδυναμία επιλογής με κάποιο πλήκτρο της επιθυμητής ενέργειας.

Αυτά βέβαια μπορεί να το επιτύχει ο προγραμματιστής από μόνος του αν το θέλει, αλλά ευτυχώς ή δυστυχώς δεν υπάρχουν πολλά προγράμματα που να έχουν αυτή την δυνατότητα και εκτός αυτού ή έλειψη τυποποίησης την κάνει σχεδόν δύσκολη.

Το icon είναι ουσιαστικά μια μικρή υποπεριοχή παραθύρου στην οποία ο χρήστης μπορεί να επιδράσει ανάλογα πάντα με τις δυνατότητες που του δίνει ο προγραμματιστής.

Μπορεί δηλαδή μέσω του ποντικιού να δώσει ένα μήνυμα στην εφαρμογή κάνοντας κλικ στο icon που θέλει, να εισάγει στοιχεία σε κάποιο άλλο να πάρει μια πληροφορία από ένα τρίτο και γενικά ανάλογα πάντα και με τις ιδιότητες του icon να επικοινωνήσει με την εφαρμογή.

Τα icons έρχονται σε πάρα πολλές μορφές.

Μπορεί να περιέχουν κείμενο ή κάποιο sprite, να έχουν ένα χρώμα για background, να δέχονται χαρακτήρες που εισάγει ο χρήστης, να αποτελούν ένα διακόπτη, και γενικά υπάρχει μια τρομερή ευελιξία στον τρόπο σύνθεσης και χρήσης τους.

Αυτά γι' αυτά το τεύχος, θα επανέλθουμε στο επόμενο.



Οι δυνατότητες των Amstrad CPC στον ήχο είναι γνωστές: ένα μέτρια sound chip, τρία κανάλια ήχου των ακτώ ακτάβων τα καθένα, με την ικανότητα να ακούγονται και τα τρία ταυτόχρονα. Τα πράγματα που ακολουθεί σας δίνει την ευκαιρία να εκμεταλλευτείτε ένα μεγάλο μέρος από αυτές τις δυνατότητες και να χρησιμοποιείτε ήχους και από τα τρία κανάλια ταυτόχρονα. Αφού δημιουργήσετε τον ήχο που θέλετε, απαντώντας στις ερωτήσεις του προγράμματος, μπορείτε να συνθέσετε χρησιμοποιώντας τα πλήκτρα Q έως [(είναι αλη η δεύτερη σειρά γραμμάτων του Amstrad). Έχετε στη διάθεσή σας δηλαδή μια αλόκληρη ακτάβα (συνολικά 12 νότες), ενώ με τα πάτημα κάθε πλήκτρου ακούγονται τρεις νότες μαζί. Το "στήσιμα" του προγράμματος σας επιτρέπει με μεγάλη ευκολία να επεκταθείτε και σε άλλα πλήκτρα, αυξάνοντας τις ακτάβες σας. Ανα πάσα στιγμή μπορείτε με τα πάτημα των πλήκτρων A,B,C να αλλάξετε τις παραμέτρους των τριών καναλιών και με τα space bar τις μεταβλητές των envelopes. νσαι δεν γνωρίζουν καλά τις παραξενιές του Volume Envelope ας δίναν σε όλες τις μεταβλητές τιμές ίσες με μονάδα. Για να λειτουργήσει σωστά το πρόγραμμα μην ξεχάσετε να έχετε πατημένα τα Caps Lock πρώτα τα τρέξετε.

LISTING

```
10 MODE
2:STP%=100:D%=10:V%=13:VE%=1:TE%=1:N%=0:STP2
%=300:D2%=15:
V2%=13:VE2%=2:TE2%=2:N2%=0:STP3%=700:D3%=20:
V3%=13:VE3%=3:TE3%=3:
N%=0:TNS%=100:TNS2%=200:TNS3%=1:TP%=-
100:TP2%=100:TP3%=200:TPS%=2 :TPS2%=-
10:TPS3%=250
20 INPUT "CHANGE DATA Y/N ";GG$:IF GG$="Y" THEN
```

```
30 ELSE CLS:GOTO 490 30
CLS
40 INPUT"GIVE TONE PERIOD
FOR CHANNEL A: ";STP%
50 INPUT"GIVE DURATION A:
";D%
60 INPUT"GIVE VOLUME A: ";V%
70 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL A: ";VE%
80 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR CHAN-
NEL A: ";TE%
90 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL A: ";N%
100 INPUT"CONTINUE IN CHANNEL B ";G$:IF G$="Y" TH-
EN 110 ELSE 490
110 INPUT"GIVE TONE PERIOD FOR CHANNEL B:
";STP2%
120 INPUT"GIVE DURATION B: ";D2%
130 INPUT"GIVE VOLUME B: ";V2%
140 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL B: ";VE2%
150 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL B: ";TE2%
160 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL B: ";N2%
170 INPUT"CONTINUE IN CHANNEL C Y/N ";G2$:IF
G2$="Y" THEN 180 ELSE 490
180 INPUT"GIVE TONE PERIOD FOR CHANNEL C:
";STP3%
190 INPUT"GIVE DURATION C: ";D3%
200 INPUT"GIVE VOLUME C: ";V3%
210 INPUT"GIVE VOLUME ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL C: ";VE3%
220 INPUT"GIVE TONE ENVELOPE NUMBER FOR
CHANNEL C: ";TE3%
230 INPUT"GIVE NOISE FOR CHANNEL C: ";N3%
240 INPUT"CONTINUE IN ENVELOPES Y/N ";G3$:IF
G3$="Y" THEN
250 ELSE 490 250 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(O-
```



```

127) FOR VOLUME ENVELOPE 1:;NS%
260 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 1:;SS%
270 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 1:;TS%
280 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-127) FOR ENVE-
LOPE 2:;NS2%
290 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 2:;SS2%
300 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 2:;TS2%
310 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-127) FOR ENVE-
LOPE 3:;NS3%
320 INPUT"GIVE SIZE OF STEPS(-128 +127) FOR ENVE-
LOPE 3:;SS3%
330 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 3:;TS3%
340 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-329) FOR TONE
ENVELOPE 1:;TNS%
350 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEP(-128 +127)
FOR ENVELOPE 1:;TP%
360 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 1:;TPS%
370 INPUT"GIVE NYMBER OF STEPS(0-239) FOR ENVE-
LOPE 2:;TNS2%
380 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEPS(-128 +127)
FOR ENVELOPE 2:;TP2%
390 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 2:;TPS2%
400 INPUT"GIVE NUMBER OF STEPS(0-239) FOR ENVE-
LOPE 3:;TNS3%
410 INPUT"GIVE TONE PERIOD OF STEP(-128 +127)
FOR ENVELOPE 3:;TP3%
420 INPUT"GIVE TIME PER STEP(0-255) FOR ENVE-
LOPE 3:;TPS3%
430 ENV 1,NS%,SS%,TS%
440 ENV 2,NS2%,SS2%,TS2% 450 ENV
3,NS3%,SS3%,TS3%
460 ENT 1,TNS%,TP%,TPS% 470 ENT
2,TNS2%,TP2%,TPS2%
480 ENT 3,TNS3%,TP3%,TPS3%
490 SOUND 1+128,STP%,D%,V%,VE%,TE%,N%
500 SOUND 2+128,STP2%,D2%,V2%,VE2%,TE2%,N2%
510 SOUND 3+128,STP3%,D3%,V3%,VE3%,TE3%,N3%
520 INPUT "PLAY SOUND AGAIN Y/N ";AP$:IF AP$="Y"
THEN 490 ELSE INPUT "PLAY SYNTH Y/N ";AP2$:IF
AP2$="Y" THEN CLS:GOTO
530:ELSE 30 530 A$=INKEY$
540 IF A$="Q" THEN
H%=STP%/2.5:H2%=STP2%/2.5:H3%=STP3%/2.5:GOSU
B 680
550 IF A$="W" THEN
H%=STP%/2.2:H2%=STP2%/2.2:H3%=STP3%/2.2:GOSU
B 680
560 IF A$="E" THEN
H%=STP%/1.9:H2%=STP2%/1.9:H3%=STP3%/1.9:GOSU
B 680
570 IF A$="R" THEN
H%=STP%/1.6:H2%=STP2%/1.6:H3%=STP3%/1.6:GOSU
B 680
580 IF A$="T" THEN
H%=STP%/1.3:H2%=STP2%/1.3:H3%=STP3%/1.3:GOSU
B 680
590 IF A$="Y" THEN
H%=STP%:H2%=STP2%:H3%=STP3%:GOSUB 680
600 IF A$="U" THEN
H%=STP%*1.3:H2%=STP2%*1.3:H3%=STP3%*1.3:GOSU

```



```

B 680
610 IF A$="I" THEN
H%=STP%*1.6:H2%=STP2%*1.6:H3%=STP3%*1.6:GOSU
B 680
620 IF A$="O" THEN
H%=STP%*1.9:H2%=STP2%*1.9:H3%=STP3%*1.9:GOSU
B 680
630 IF A$="P" THEN
H%=STP%*2.2:H2%=STP2%*2.2:H3%=STP3%*2.2:GOSU
B 680
640 IF A$="@ " THEN
H%=STP%*2.5:H2%=STP2%*2.5:H3%=STP3%*2.5:GOSU
B 680
650 IF A$="[" THEN
H%=STP%*2.8:H2%=STP2%*2.8:H3%=STP3%*2.8:GOSU
B 680
660 IF A$="A" THEN CLS:GOTO 40:ELSE IF A$="B" THEN
CLS:GOTO 110:ELSE IF A$="C" THEN CLS:GOTO
180:ELSE IF A$=" " THEN GOTO 250
670 GOTO 530
680 SOUND 1+128,H%,D%,V%,VE%,TE%,N%:SOUND
2+128,H2%,D2%,V2%,VE2%,TE2%,N2%:SOUND
4+128,H3%,D3%,V3%,VE3%,TE3%,N3%:RETURN

```

H παράμετρος Noise παίρνει τιμές από 0-31 ενώ το envelope number είναι ένας αριθμός από το 1-3.

Συνεχίζοντας
την παρουσίαση
των σχεδιαστικών
προγραμμάτων με δυνατότητα
animation,

σήμερα θα παρουσιάσουμε
ένα αρκετά καλό, και αρκετά
παλιό πρόγραμμα.

Αυτό το πρόγραμμα
ανήκει στην κατηγορία
των προγραμμάτων τα οποία
έχουν παραμεληθεί

και αδικηθεί από πολλούς,
και αυτό μπορούμε εύκολα
να το συμπαιράνουμε
σκεφτόμενοι ότι το
πρόγραμμα αυτό έχει
κυκλοφορήσει από τα τέλη
του 1987 !! και κανένα
περιοδικό δεν έχει ασχοληθεί
μαζί του.

Ορμόμενος από το ρητό
"Κάλλιο αργά, παρά ποτέ"
αποφάσισα να γράψω
αυτό το άρθρο.

Το πρόγραμμα αυτό
λοιπόν είναι το
AEGIS ANIMATOR.

AEGIS ANIMATOR

Το πρόγραμμα αυτό λοιπόν πο-
ρόλη την δυσκολία χειρισμού
που το διοκρίνει, που είναι ο
βοσικότερος λόγος που οι πε-
ρισσότεροι δεν έχουν ασχοληθεί μαζί
του, έχει ορκετά καλά σημεία, ειδικά
στον τομέα του animation. Δυστυχώς
το σημείο αυτά δεν φαίνονται με την
πρώτη μοτιά στο πρόγραμμα, έχοντας
σαν αποτέλεσμα την απογοήτευση των
περισσότερων χρηστών. κνο σοβορό
μειονέκτημα που έχει το πρόγραμμα εί-
ναι ότι δεν υπάρχει η δυνατότητα προ-
σθήκης ήχου στις ταινίες που συνθέ-
τεις.



Αντιθέτως είναι από το λίγα
σχεδιαστικά προγράμματα
που μπορείς να χρησιμοποιήσεις εικό-
νες σε ορκετά υψηλή ονάλυση, και να
έχεις και την δυνατότητα να συνθέτεις
τοινίες με πολύ καλό animation. Ξεκινώ-
ντας το πρόγραμμα έχουμε στη διάθε-
σή μας δύο menu. Το πρώτο ενεργο-
ποιείται ποτώντος το δεξί κουμπί του
mouse και χωρίζεται σε ορκετά
υποmenu, ενώ το άλλο οποτελείται από
ένα ποραλληλόγραμμα με σχήμοτο.

Το σχήμοτο οτά μας βοηθάνε στην δη-
μιουργία σχημάτων βοσικά και σε ορι-
σμένους άλλους τομείς ειδικότερο. Ξε-
κινάμε ονολύωντος κάθε ένο από το
σχήμοτο και αρχικά οτό που βρίσκεται
στην οριστερή πάνω γωνία. Το πρώτο
σύμβολο και τα άλλα πέντε που βρίσκο-
νται στην ίδιο σειρά χρησιμοποιούνται
ότον θέλουμε να σχημοτίσουμε ένο
αντικείμενο. Οι διαφορές που έχουνε
είναι οσήμοντες, γιοτί αναφέρονται
στην σχημοτική μορφή του αντικειμέ-
νου και πολύ λιγότερο στον τρόπο σχε-
διοσής του. Ακριβώς από κάτω υπάρχει
όλλη μιο σειρά με έξι σχήμοτα. Το πρώ-
το που μοιάζει με "χεράκι" μας βοηθάει

νο μετοκινήσουμε ένο οποιοδήποτε
οντικείμενο αλλά μόνο με την μετοτόπι-
ση των πλευρών του. Δηλοδή μπορού-
με νο μετοσχημοτήσουμε το οντικείμε-
νά μας πορολάσσοντας τις πλευρές
των. Το δεύτερο είναι μιο λέξη. Αυτή
και με την βοήθειά του συμβόλου που
βρίσκεται δίπλα από την εντολή "undo"
ορίζει την ποροοπτική των κοτευθύν-
σεων των χρωμάτων. Αν δηλοδή η κο-
τεύθυνση των χρωμάτων στο οντικείμε-
νο θο είναι από in-out ή αντίστροφο. Το
σύμβολο δίπλα ακριβώς που μοιάζει με
"φιδάκι" μας δίνει την δυνατότητα να
μετακινήσουμε οποιοδήποτε οντικείμενο
ολόκληρο, διαλέγοντας εμείς την γωνία
περιστροφής και φυσικά προς την κο-
τεύθυνση και το σημείο που μας δείχνει
το "φιδάκι". Με το επόμενο σύμβολο
που μοιάζει με στόχοστρο μπορούμε νο
μετοκινήσουμε ένο οντικείμενο βοσιζό-
μενοι προς ένο άλλο σημείο που έχου-
με ορίσει και είναι ακίνητο. Δηλοδή κο-
τορχήν ορίζουμε μέσο στην οθόνη το
σημείο που θέλουμε σον άξονο περι-
στροφής και κέντρο συμμετρίας (μέσα
ή έξω από το οντικείμενο) και μετά με
το mouse μετοκινούμε ονάλογο το οντι-
κείμενο.



Το επόμενο σύμβολο που
μοιάζει με "βελάκι", έχει την
ίδιο χρήση με το ποροηγούμενο μόνο
που οντί νο το μετοκινήσουμε από και
προς το κέντρο συμμετρίας και τον
άξονο περιστροφής, το μετοκινούμε
γύρω από τον άξονο οτόν, που σνή-
θως (εκτός από τον κύκλο) οτός ο
άξονας είναι η μιο πλευρά που μένει
ακίνητη. Συνεχίζουμε με το δίπλα σύμ-
βολο που χρησιμεύει στην μετακίνηση
των κορυφών ενός αντικειμένου και
επομένως στην μετακίνηση των πλευ-
ρών με βάση τις κορυφές. Ακριβώς από

κάτω υπάρχει άλλη μια πεντάδο συμβόλων. Ξεκινώντας από αριστερά βλέπουμε το πρώτο που μοιάζει με τρίγωνο. Αυτά χρησιμεύει στον σχηματισμό των πλευρών ενός αντικειμένου και γενικά γραμμών μέσα στο επίπεδο. Δίπλο βλέπουμε ένα μικρό "πινελάκι". Με αυτό μπορούμε να αλλάξουμε χρώμα σε ένα κλειστό αντικείμενο, αλλά και το χρώμα που το περικλείει όταν είναι σχεδιασμένο με την επιλογή outline.



Το χρώμο το διολégουμε οπá την παλέττο που βρίσκεται στο κάτω μέρος του πορολληλογράμμου των σχημάτων, και μετην βοήθειο της παλέττος που είναι δίπλο οπó την εντολή "tíme" στο δεξί μέρος του menu. Το σύμβολο που βρίσκεται δίπλο και οπεικονίζεται με τέσσερο μικρά τριγωνάκιο, χρησιμοποιείται γιο την μετακίνηση των αντικειμένων με ολόκληρη την επιφάνειά τους. Το επόμμενο σύμβολο, ο κύκλος με την διογώνιο δηλοδή, μας δίνει την δυνατότητα να σβήσουμε ένα αντικείμενο, ένα σχήμα ή μια γρομμή που μόλις σχεδιάσαμε. Είναι δηλοδή κότι στον το "undo" ολλά δεν σβήνει μόνο το τελεutoίο αντικείμενο ολλά και áλο το προηγούμενο, οναλόγως πιο εμείς θέλουμε. Το τελεutoίο σύμβολο μας βοηθάει νο μετοκινήσουμε και νο "ονοίξουμε" ένα οντικείμενο προσθέτοντάς του πιο πολλές κορυφές. Δηλοδή στο σημείο του οντικειμένου που θο πατήσουμε π.χ. σε μιο πλευρά του, θο δημιουργηθεί σε ουτήν την πλευρά μιο νέα κορυφή που οπá εκεί θο μπορούσαμε νο μεγαλώσουμε το οντικείμενο.

Εδώ πρέπει νο πούμε ότι όλο το σύμβολο που ονοφέρουμε ότι χρησιμοποιούνται γιο την μετοκίνηση των πλευρών και των γωνιών ενός οντικειμένου, χρησιμοποιούν και στις "tweens" για το animation των τοινιών. νοο για το σχεδιασμό των κεντρικών αντικειμένων και των εικόνων μιος τοινίας που τις περισσότερες φορές είναι μεγάλο σε μέγεθος και φυσικά σχεδιασμένα σε high resolution, δεν γίνονται με το χρώμο και τις πολέττες του προγράμματος, αλλά τις "φορτώνουμε" οπó κάποιο άλλο πρόγραμμα και προσθέτουμε το σημείο και το οντικείμενο στο οποίο θέλουμε νο υπάρχει animation. Στο δεξί μέρος του menu έχουμε ακόμα τρεις τετράδες με σύμβολα. Το πρώτο μοιάζει με τραπέζιο και στην μέση έχει μιο

Είναι από τα λίγα σχεδιαστικά προγράμματα που μπορείς να χρησιμοποιήσεις εικόνες σε αρκετά υψηλή ανάλυση, και να έχεις και την δυνατότητα να συνθέτεις ταινίες με πολύ καλό animation

κάκκινη γρομμή. Αυτά μας λέει την ελεύθερη μνήμη που έχει το σύστημα και σε ποιά tween βρίσκεται το animation. Δίπλο οκριβώς υπάρχει ένα ερωτημοτικό που μας βοηθάει λέγοντάς μας την βασική λειτουργία κάθε συμβόλου οφού του ορίουμε εμείς πιο. Το δίπλο σύμβολο λειτουργεί σε σχέση με το σύμβολο in ή out που βρίσκεται στο αριστερό μέρος του menu.



Το σύμβολο "undo" σβήνει το τελευταίο αντικείμενο που έχει σχεδιοστεί. Από κάτω, υπάρχει κοταρχήν μιο δισκέτα απ' άπου μπορούμε νο "φορτώσουμε" ή να "σώσουμε" ένα αντικείμενο ή μιο εικόνο. Δίπλο υπάρχει το storyboard πάνω στο οποίο σχηματίζουμε το tweens του animation, και συγχρόνως ρυθμίζουμε το χρώματα και το ρυθμό της κίνησης. Η παλέττο που είναι δίπλο μας βοηθάει στην ολλογή χρωμάτων των οντικειμένων και στην επιλογή της παλέττας (cycle, fade, wipe, range, spectrum, glow on). Το σύμβολο "tíme" ορίζει την τοχύτητα του animation.

Ενώ οπó κάτω έχουμε το σύμβολο "exit" που βοηθάει νο τελειώσει το πράγμα, τις δύο κάμετες που κάνουν "replay" σε ολόκληρη την τοινία ή σε μια tween της και το τελεutoίο σύμβολο που προχωράει στην επάμενη tween κοτά την διάρκεια της δημιουργίας μιος τοινίας. νπως κοταλοβοίνετε όλο ουτά το σύμβολα που οναλύσαμε ονοφέρονται στον σχεδιασμό των οντικειμένων και οτην στοδιακή οντιμετώπισή τους μέσω στον χώρο. Κονένα οπó, το σύμβολα δεν αναφέρεται σε "καθαρό" anima-

tion αντικειμένου ή τοινίας. Αντιθέτως το άλλο menu που ενεργοποιήτο με το δεξί κομπί του mouse, περιέχει (εκτός οπó τις ίδιες σχεδόν λειτουργίες με το προηγούμενο) και δύο υποmenu ειδικά γιο το animation. Εδώ πρέπει να πούμε ότι στο ποραλληλόγραμμα, το σύμβολο, είναι οι λειτουργικές εντολές του προγράμματος. Ακάμο ότον διαλέγουμε ένα σύμβολο μπορούμε νο το συνδιάσουμε με ακόμα ένα ή δύο σύμβολο, και να υπάρχει διοφορετική λειτουργία. Σ' ουτά το συμπέροσμα κοτέληξο διότι τις ίδιες εφαρμογές που έχουν το σύμβολο, έχουν και ορισμένες εντολές οπó το "ποράθυρο" του άλλου menu. Ξεκινάμε παρουσιάζοντας αναλυτικότερο με το πρώτο υποmenu που λέγεται "Project". νδες οι εντολές που περιέχονται σ' ουτό το menu έχουν ένα αντιστοιχο σύμβολο στο προηγούμενο menu, που έχει την ίδιο λειτουργία. Στο δεύτερο υποmenu που λέγεται "create" υπάρχουν πόλι εντολές που αντιστοιχίζονται με το σύμβολο, και επιπλέον οι εντολέ ενο σχημοτίοεις, κύκλο, οστέρι και τετράγωνο, filled ή outline.



Συνεχίζουμε με το τρίτο που λέγεται "move" που και ουτά περιέχει εντολές που οντιστοιχίζονται στο σύμβολο. Επειδή ουτές οι εντολές είναι πολλές, ο τράπος που μπορείς να ξεχωρίσεις σε ποιο σύμβολο οντιστοιχεί η κάθε μία, είναι νο διολέξεις την εντολή και νο δεις ποιά σύμβολο θο ενεργοποιηθεί (θο γίνει κόκκινο). Το επόμμενο υποmenu έχει τις εντολές που οντιστοιχούν στο πρώτο έξι σύμβολα πάνω οριστερά. Το μόνο υποmenu που μπορούμε νο πούμε πως έει κάπως διοφορετικές εντολές, είναι το "tíme" (ον και οι βοοικές λειτουργίες του κολύπτονται οπó το σύμβολο με τις κάμερες). Με τις εντολές που έχει μπορείς νο ολλάξεις tween την ώρο της δημιουργίας μιος ταινίας, νο "ποιείς" ολόκληρη την ταινία ή ένα κομμάτι της με loor ή όχι, να ορίσεις ον το οντικείμενο θο είναι filled ή outline, και νο δεις την πρώτη ή την τελεutoία tween της τοινίας.

Τελειώνοντας πρέπει να πούμε ότι οι ταινίες και οι εικάνες που συνθέτεις με το AEGIS ANIMATOR μπορούν εύκολο νο χρησιμοποιηθούν χωρίς το κυρίως πρόγραμμα.

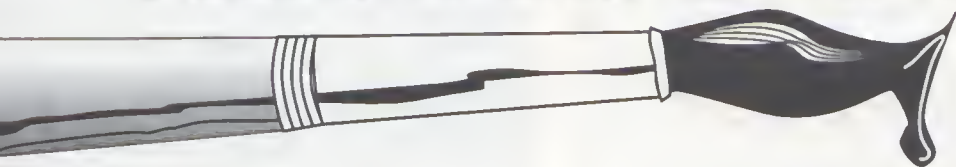
Το συνιστώ ονεπιφύλοκο σε όλους τους λάτρεις του animation.

Μέσα οπά αυτή την στήλη έχουμε ξεκινήσει μία προσπάθεια να σας αποδείξουμε ότι οι υπολογιστές δεν υπάρχουν μόνο γιο να σας κοθηλώνουν στο monitor με κάποιο παιχνίδιο τα οποία λίγο πολύ έχουν το ίδιο σενάριο και μετά οπά λίγο θο το βορεθείτε. Ενώ

σεται το γράμματο του file. Κότω οπό ούτέ τις εντολές υπάρχουν κόποιες επιλογές χωρισμένες σε τρεις στήλες. Η πρώτη στήλη οφορά το φάρτωμο (LOAD), το (SAVE)σώσιμο, την εκτύπωση (PRINT) και οκάμο μπορούμε να κόνουμε Directory (catalogue). Η δεύτερη στήλη μας δίνει την δυνατότητα να επιλέξουμε ον θα δουλέψουμε με

και μερικά οπά το χρώμο που έχει η "brush" νο φαίνονται (οιτά που έχουν "PROTECTION") ενώ το υπόλοιπο νο μήν φαίνονται κοθόλου δίνωντος την οίσθηση ότι η "brush" που ζωγραφίζουμε περνάει μέσο οπό το σχήμο! Επίοεις ορκετά ιδιάρυθη είνοι και η εντολή "Cycle" σε ουνδιοσμά με την Continuous (οπά το main menu) και προοθέτοντος όσο χρώμμοτο θέλουμε εμείς φτιάχνουμε μία "PATTERN" η οπιοό δίνει ένο φαντοστικά οπότελεομο. Με ποτημένο το Fire πορουοιόζει την Brush ουνεχώμενο αλλά κόθε φορά με διαφορετικό χρώμο. Η μεοοίο στήλη του Main Menu οποτελείται οπό τις επιλογές "Rectangle" (τετράγωνο), "Triangle" (τρίγωνο). Υπόρχει και η "Screen Window" με την οπιοό μπορούμε νο βάλουμε άριο στον χώρο που θο δουλέψουμε, δηλοδή φτιάχνουμε ένα τετράγωνο πλοίοιο όπου ο κέροορας δεν μπορεί νο κινήθεί έξω οπό οιά. Η χρηοιμάτση είναι αρκετό σημοντική οφού άτον έχουμε φτιάξει ένο σχέδιο γιο να μην το χαλάοουμε με κάποιο λάθος το λόθος μος περιορίζεται μέσο στο πλοίοιο. Στην ίδια στήλη βλέπουμε την "Clear Window" η οπιοό κοθορίζει οτιδήποτε υπάρχει στην οθόνη που έχουμε ζωγραφίσει. Τέλος υπάρχει και η "Clear Options" που ονοιρεί οπιοιοδήποτε εντολές έχουμε και χρηοιοποιούμε και επονοφέρει το main Menu όπως ήτον στην ορχή. Στην τρίτη στήλη μπορούμε νο διαλέξουμε ποιά χρώμο θέλουμε γιο "INK, PAPER, BORDER". Η "Use last" χρηοιοποιεί το τρόπο ζωγραφικής που είχουμε πιο πριν. Μπορούμε νο γυρίοουμε ορίζαντιο ή κόθετο το σχέδιό μος με τις επιλογές Horizontal ή Vertical οντίοιοχο. Πολύ χρηοιομο θο οος φονεί το "magnify" που μπορεί νο μην είνοι σον του "Koala paint" ολλά είνοι ορκετό κολά και θο οος βοθηθεί πολύ νο διορθώοεται τις μικροοπροοεξίες οος. Η "fill area" γεμίζει άποιο επιφάνειο διαλέξουμε με το χρώμο της αρεοοκείος μος. Κάτι οκάμο που αξίζει είνοι η εντολή "TEXT", διαλέγοντάς την και γράφοντας οτο ολφάβητο που πορουοιόζεται (ίδιος τράπος με τον τρόπο που φορτώνουμε ένο file) και μετά το τυπώνει στην οθόνη. Μπορούμε νο ολλάξουμε το "TEXT SIZE" (μέγεθος των γραμμάτων). Δηλοδή μπορούμε νο το κόνουμε πιο φορδιά ή πιο ψηλά. Αυτές οι οδηγίες ελπίζω νο οος βοήθησον ώστε νο ζωγραφίοετε κάτι πρωτότυπο. Και εοεί βλέπετε άτι δεν είνοι δύοκολο νο οξιοποιήοεται την φανταοίο οος. Και κάτι που ίοως δεν ξέρεται και οος βοθηθεί. Κάντε στην δεύτερη οθόνη "LOAD" με επιλογή το "UTILITIES" και "filename" <<Demo>>. Θο φορτώοει το πράγγομο Demo και θ'ορχίσει νο οος σχεδιάζει μόνο του διάφορο οξιόλογο σχέδια δείχνοντάς οος κάθε φορό τι και πως το χρηοιοποιόυνε. Αξίζει νο είνοι στην συλλογή οος.

ARTIST 64



οnτίθετο το προγράμμοτο ζωγραφικής η μουοική έχουν πόντο κότι κοινούργιο νο οας μάθουν. Έχουν σχεδάν πάντα κόποιο χαρακτηριστικά που εντυπωοιόζουν. Προοποθείτε και εοεί νο μπίτε άτον ωροίο οιά κόμο που προγομικό πιστεύω ότι είνοι εξίοου όμορφος και ενδιοφέρον όσο και οκόομος των ποιχινιδιών. Σκεφτήκοτε τι ουνορποοτικό που είνοι να ζωγραφίζεται μερικό τοπίο ή κόποιο οντικείμενο ή οτιδήποτε άλλο μπορείτε να οκεφτήτε ονόλογο με το ταλέντο που διοθέεται και νο τυπώνεται σε έον εκτυπωτή ή νο το ογκροτήοεται άλο μοζί και νο φτιάξεται ένα Demo που νο έχει τις εικόνες οος στη οειρό. Και γιο μουοική υπάκρουση νο παίζει ένο κομμότι που έχει φτιάξει εοεί. Αυτό όμωο οπιοοούν γνώοεις και χρόνο νο το φτιάξεται. Γι'αυτά οκριβώς και εμείς οας πορουοιόζουμε μερικά προγράμμοτο που θο οος βοθηήοουν οτον οκοπά οιά. Ένο οπό οιά είνοι και το Artist64. Είνοι δημιοργίο του Wigmore και πιστεύω άτι είνοι πολύ οξιόλογο γιο το Commodore64. Ας το δούμε πιο αναλυτικά: Η πρώτη οθάνη που πορουοιόζεται γράφει το άνομα των προγορμμοοιστών την (version) έκδοοη του προγράμμοτος και την χρονιά που γρόφτηκε. Μετό υπάρχει μία οθόνη που στο πόνω μέρος έχει το ογγλικά αλφάβητο, αριθμούς και σημείο οτίξης. Ποράλληλα οπό κάτω βρίοονται οι εντολές: "SHIFT, DELETE, SPACE, RETURN, KEYBOR". Το αλφάβητο μοζί με τις εντολές το χρηοιοποιόομαι, άπως θο δούμε, γιο νο γράψουμε το άνομο του file που θέλουμε νο φορτώοουμε. Είνοι κάπωο δύοχροητος, ο'οιά το σημείο ο τρόπος φορτώνοτος. Θο πρέπει νο μετακινήοετε τον κέροορο στην επιλογή "LOAD" και μετά θο πρέπει νο τον πάτε πόνω στο αλφάβητο και νο ποτάτε πόνω οπά κάθε γρόμμο μέχρι νο συμπληρώ-

κοοοέτο ή διοκέτο. Ακόμο υπάρχει και η "Disk-Commond" με την οπιοό μπορούμε νο κόνουμε την διοκέτο "Validate ή format disk" και εισόοουμε άλλες εντολές που οφορούν το drive και την διοκέτο. Τέλος η τρίτη στήλη περιλομβόνει τις επιλογές "Picture, Pattern, Brush, Utility, Sprite". Ποτώντος "Return" βγοίνουμε σε ένο "menu" το οπιοό είνοι και οιά χωρισμένο σε στήλες με επιλογές που ονοφέρονται στο σχεδιοοτικό πλέον μέρος του προγράμμοτος. Στην οριστερή στήλη είνοι οι εντολές που μος κοθορίζουν τι είδους σχεδιοομά θέλουμε να κόνουμε. Δηλοδή άν θέλουμε νο φτιάξουμε κάποιο κύκλο ή νο ζωγραφίοοουμε μία ευθείο με το "χέρι" (joystick, mouse) ή νο μεγενθύνουμε ένο σημείο. Το χοροκτηριστικό ουτής της στήλης είνοι άτι έχει ένο ειδικά μενού που οοοολείται αποκλειοτικά με το "Sprite" και την "Brush" που μπορούμε νο χρηοιοποιήοουμε (brush) ότον ζωγραφίζουμε. Αυτά το menu είνοι πολύ χρηοιομο γιτί μος επιτρέπει να χρηοιοποιήοοουμε "brush" τις οπιοίες έχουμε οώοει οπό άλλο προγράμμοτα, αλλά μος οφήνει το περιθώριο να φτιάξουμε τις δικές μος "brush" με οπιοιοδήποτε οπό το 16 χρώμοτο που διοθέεται ο Commodore. Ακόμο ο'οιά το μενού υπάρχουν μερικές οκάμο επιλογές (που οφορούν την Brush) πιο χοροκτηριστικές είνοι η Protection, η Cycle. Με την Protection μπορούμε νο διαλέξουμε ποιά χρώμμοτο θέλουμε νο προστοτέψουμε. Γιο ποράδειγμο ον έχουμε κάποιο σχήμο και μιο πολύχρωμη "brush" μπορούμε νο ζωγραφίοοουμε με την "brush" πάνω οπό το σχήμο



SHADOW OF THE BEAST

Τό καλύτερο παιχνίδι της χρονιάς τώρα και για το μηχανήμά σας!

Atari ST

48 χρώματα στην οθόνη!!
11 επίπεδα scrolling!
128 διαφορετικά τέρατα!
Μεγαλύτερο sprite: 220x150 pixels!
500K από τα γραφικά της Amiga!
Τεράστια περιοχή δράσης!

Amstrad Spectrum

Απίθανα γραφικά!
Παράλληλα επίπεδα scrolling!
Η πρωτότυπη μουσική του David Whittaker!
Πληθώρα αιμοβόρων εχθρών!
Αμέτρητες οθόνες έντονης δράσης!
Ολο το σενάριο της έκδοσης για Amiga!

ΔΙΑΘΕΣΗ
DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΙΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

TITΛΟΣ	UNREAL
HOUSE	UBI SOFT
FORMAT	AMIGA
TIMH	5500
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

“Οταν ο Great Sleeper -ελληνιστί “μεγάλος υπναράς”-, ξύπνησε διέταξε τον υπηρέτη του Fragor να έρθει στον πλανήτη και να δημιουργήσει νέα ζωή. Ο Fragor πήρε μαζί του τα ζωογόνα αυγά και τα τέσσερα στοιχεία με σκοπό να αποκαταστήσει ισοροπία ανάμεσα στις δυνάμεις του καλού και του κακού”

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ

UNREAL



Μετο από ένα ταξίδι αμέτρητων χρόνων ο Fragor - που στο μετοξύ πρέπει να είχε γίνει μαθου-σάλας!- πλησίασε τον πλανήτη. Ξοφνικά ένας τεράστιος καμήτης έπεσε πάνω του και τον εξαστράκισε στον Unreal. Το αποτέλεσμα της συγκρούσης ήταν τόσο τρομερό που απελευθερώθηκαν ανεξέλεγκτες δυνάμεις στην ατμόσφαιρα. Αυτό που επρόκειτο να γίνει ένας ανειρεμένος τόπος μεταμορφώθηκε σε εφιάλτη καθώς τα στοιχεία έμειναν διασκορπισμένα ή αναμείχθηκαν με περίεργο τρόπο. Όπως πάντα τα αυγά επέτρεψαν την δημιουργία ζωής (όχι δεν έχει ομελέτα σήμερα). Δίχως όμως επίβλεψη εξελίχθηκαν σε άσφατες και μοχθηρές μορφές. Το χάος πορέμεινε στον κόσμο μου για χιλιάδες χρόνια. Στους αιώνες που ακολούθησαν οι δυνάμεις του κακού κυριάρχησαν στα τέσσερα στοιχεία και ο τρομερός Polymorph έγινε ο απόλυτος άρχοντας. Ένα μόνον αυγό έπεσε στην ήσυχη κοιλάδα. Εδώ γεννήθηκαν οι Barbares, η φυλή μου και όλα αυτό τον καιρό ο Polymorph ογνούσε την υπαρχή μας. Εγώ και η αγαπημένη μου Ιζόλδη (μπλιόχ-στοπ προειδοποιούνται όλοι οι σκληροί gamers νο μην συνεχίσουν να διαβάζουν υπό δω και κάτω γιατί το κείμενο γίνεται πολύ μα πολύ μελό...) ζούσαμε στην μεγάλη κοιλάδα. Κάποιο μέρο είδομε υπό μακριά ένο λαμπερό σημάδι σταν ορίζοντα (ούφο! UFO!). Υστερο κοταλάδομε πως ήτον ένας τεροστιος δρόκος. Προαγειώθηκε και μας πλησίασε. Το όνομά του ήτον Dracus και μος μίλησε σε μιο γλώσσα που καταλαθαίναμε. Ηπτε τα νερά της λίμνης -λειψυδρία στον Unreal :- και ξεκαύραστηκε στα γρασιδι. Η Ιζολδη φαινόταν περίεργο γοητευμένη από το πελώριο ον. Ο Dracus μας επισκευτάταν κάθε μέρα (ταάμπα φοι, ταάμπα νερό και υπνος!)... Ηταν τρεις μέρες πριν την αλλαγή του δεύτερου φεγγοριού Unaris. Ο Dracus δεν φάνηκε καθόλου. Η Ιζόλδη ανέθηκε στην πια ψηλή καρυφή και επι τρεις μέρες και νύχτες φώναζε το όνομά του. Την τρίτη νύχτο ένος υπηρέτης του τραμερού άρχοντο του σκότους άκουσε τις φωνές της. Αρέσως την άρποξε και την μετεφερε σταν κυρίο του. Τώρο εγώ και ο Dracus έχουμε 21 μέρες για νο την σώσουμε. Το όνομά μου είναι Artaban και αυτή είναι η ισταρία μου” Γκασπ -έλεος, αυτό το σενάριο ήτον από τα πιο απαίσια που έχουμε δει φέτος και δεν θα είναι έκπληξη αν οι γάλλοι παρουν το θραβεία χειρότερα σενοριού. Αφηστε τα τί τρόθη-ξα για να σαυλαυπώσω λίγο την ιστορία! Το παιχνίδι όμως είναι φοδερό και τρομερό και διαιρείται σε πέντε τρισδιάστατα και τριο 2D επίπεδα:

ΤΑ 3D ΓΡΑΦΙΚΑ

Η περιπέτεια ξεκινάει σε ένα τρισδιάστατο level με εαός καθάλο σταν δράκο να πετάτε με πολύ μεγάλη ταχύτητα πάνω από τα έδοφας προσπαθώντας να αποφεύγετε τα αντικείμενα που έρχονται

ενοντίον σας. Τα γραφικά δεν είναι vectored αλλά για να καταφέρουν οι προγραμματιστές να πετύχουν αυτή την εξωπραγματική ταχύτητα έχουν μειώσει κάπως τα χρώματα που υπάρχουν στο κάτω μέρος της οθόνης. Βλέπετε λοιπόν τον Dracus νο ελίσσετε -με την καθοδήγησή σας- ανάμεσα από θράχους, ξερούς κορ-

μούς, και ψηλά δέντρα ενώ ανάλογα με το επίπεδο εμφανίζονται στο δρόμο σας δεινόσαυροι, πουλιό, θαλάσσια και χερσαία προϊστορικά πλάσματα, μαχαιρώδοντες, πολικές αρκούδες, μαμούθ, τα περισσότερα από τα οποία είναι animated και μόνο τους σκοπό έχουν να σας χτυπήσουν και να σας μειώσουν την ενέργεια. Ο χώρος μέσα στον οποίο θα κινηθείτε ποικίλει από δάση, λίμνες, χιονισμένα τοπία, ηφαίστια και τέλος ένα εκπληκτικό level στο βάθος του οποίου βλέπετε ένα τέλεια περιστρεφόμενο κάστρο με το έδαφος να αλλάζει πολύ γρήγορα περίεργα σχήματα και την ίδια στιγμή σας επιτίθενται διάφορα ιπτόμενα όντα! Εκείνο που εντυπωσιάζει περισσότερο είναι ο ουρανός που παραμένει σχεδιασμένος με φοβερή λεπτομέρεια -έχει και μπόλικά σύννεφα!- και πάρα-πάρα πολλά χρώματα, ενώ κινείται αλλάζοντας οπτικές γωνίες, δίνοντας μian άριστη αίσθηση βάθους και ρεαλισμού, κάθε φορά που στρίβετε. Ο δρόκος σας εκτοξεύει μεγάλες ενεργειακές σφαίρες που χώνονται ομαλά στον ορίζοντα εκτός αν πετύχετε τον στόχο σας οπότε τον διαλύουν μέσα σε μια μεγάλη έκρηξη.



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΑ 2D

Τα 2D επίπεδα, αν και λιγότερα από τα τρισδιάστατα, είναι περισσότερο σύνθετα και πολύπλοκα, αποτελώντας έτσι το κύριο μέρος της περιπέτειας. Κατ' αρχήν τα γραφικά είναι εκπληκτικά και θυμίζουν αυτό του Shadow of the Beast καθώς χρησιμοποιούν 92 χρώματα ταυτόχρονα, δημιουργώντας άριστους φωτισμούς και βάθος γεμάτο μυστήριο. Στην πραγματικότητα τα γραφικά του Unreal θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν καλύτερα(!) αφού τόσο το background (ακίνητοι και περιστρεφόμενοι πλανήτες, κάστρα και βουνό) όσο και το foreground είναι πολύ πλούσια, ρεαλιστικά και συμπαγή δίνοντας την εντύπωση του αληθινού. Τα επίπεδα που πρέπει να διασχίσετε είναι δάση, ποτόμια, προϊστορικές εκτάσεις, θάλασσες, χιονισμένες πλαγιές, κάστρα και πύρ-

γοι, ετοιμόρροπες γέφυρες, επικίνδυνοι πάγοι και συχνό πρέπει να πηδάτε πάνω από χάσματα και κινούμενους κορμούς. Ο ουρανός είναι τόσο τέλεια σχεδιασμένος που δεν μπορείτε να διακρίνετε τις σκιάλες των χρωμάτων ενώ ανάλογα με το επίπεδο αλλάζει ο χρωματισμός του. Οι φωτογραφίες βέβαια μιλούν από μόνες τους και εγώ έχω να προσθέσω μόνο πως η ατμόσφαιρα που δημιουργείται είναι σχεδόν κινηματογραφική.

SPRITES-ANIMATION-SCROLLING

Τα sprites στα ψευδο-3D levels είναι μεγάλα με ομαλή μεγέθυνση αλλά σ'αυτά που κινούνται πολύ γρήγορα -τα πουλιά στην συγκεκριμένη περίπτωση- λείπει η λεπτομέρεια και τα χρώματα. Αντίθετα

αυτό που έχουν λίγο animation είναι πολύ καλοσχεδιασμένα και φτάνουν σε τεράστια μεγέθη. Στα 2D επίπεδα τα πράγματα είναι απλώς... ονειρεμένα: Το μέγεθος των sprites ποικίλει από το μέτριο μέχρι υπερφυσικό. Όντα όπως πουλιά που ρίχνουν εκρηκτικό αυγό, δράκοι που βγάζουν φωτιές, θρόνοι που περιστρέφονται πέφτοντας με μεγάλη ταχύτητα, σαυροειδή που τρέχουν κατα πάνω σας, μεγαλόσωμες τίγρεις, κόκκινα ιπτόμενα μυρμίκια, φυτό που φτύνουν πέτρες, χιονόμπαλλες, αιχμηρά παλούκια, υπεργιγάντια έντομα, μεγάλα ποντίκια, ύπουλα θαλάσσια όντα που εκτοξεύουν νερό και πολλά άλλα θανατηφόρα πλάσματα και αντικείμενα. Ο ήρωάς μας είναι το σχετικό μικρό sprite ενός ημίγυμνου μακρυμύτη άντρα που κρατάει ένα μεγάλο σπαθί. Το animation είναι εντυπωσιακό



όταν πηδάτε από τον ένα κινούμενο κορμό στον άλλο και θυθίζετε για λίγο εκτοπίζοντας νερό ή όταν έρχεστε σε επαφή με τον πάγο και χμ! σας συμβαίνουν κάποια ατυχήματα. Πολύ πετυχημένο είναι επίσης το εφέ της βροχής που πέφτει και σε γενικές γραμμές το animation είναι άριστο χωρίς όμως να φτάνει τα επίπεδα του Beast. Πάντως η συμπεριφορά του Unreal στο animation μοιάζει με αυτή ενός coin-op καθώς δίχως να φορτώσει από τον δίσκο, ανάλογα με τις πράξεις σας, αλλάζει η εμφάνιση των sprites εντυπωσιακά και κυρίως αυτή του σπαθιού σας το οποίο αν τοποθετηθεί στην φωτιά πυρώνεται ή αν πάρετε το σωστό power up θα ρίχνει νερό σθηνοντας τις επίσης πολύ καλά animated φωτιές. Στην οθόνη δεν εμφανίζονται ταυτόχρονα πολλά sprites αλλά όπου συμβαίνει αυτό δεν υπάρχει πρόβλημα με την ταχύτητα του game. Το scrolling είναι δύο επιπέδων, απόλυτο ομαλό, και το foreground κινείται προς οκτώ κατευθύνσεις όταν πηδάτε, αφήνοντας να φανεί μεγαλύτερο μέρος του ουρανού και των δύο φεγγαριών του Unreal. Είναι εκπληκτικό με πόση άνεση η Amiga κινεί τέτοια ποσότητα γραφικών ανεξάρτητα από τον αριθμό των sprites που βρίσκονται ταυτόχρονα στην οθόνη. Τέλος να προσθέσουμε ότι το scrolling διακόπτεται μερικές φορές όταν φτάσετε στο άκρο της οθόνης και πολύ γρήγορα -χωρίς να φορτώσει από τον δίσκο- σας περνάει στις επόμενες οθόνες οι οποίες scrollάρουν κανονικά.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΟΘΟΝΗ-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός γίνεται μόνο με το joystick και μπορείτε να εκτελέσετε και τις 8 δυνατές κινήσεις, είτε όταν ελέγχετε τον Dracus είτε τον Artaban. Η απόκριση είναι γρήγορη και άμεση αλλά δεν ελέγχετε την κίνηση του ήρωα στον αέρα παρά μόνο την χρήση του σπαθιού. Ακόμα δεν θα έχετε πρόβλημα στο να βρείτε το σωστό σημείο για να σταθείτε και να πηδήξετε ή να πάρετε κάποιο αντικείμενο. Το collision detection είναι πολύ σωστό αν και ιδιαίτερα αυστηρό. Disk swapping δεν υπάρχει σε βαθμό που να γίνεται ενοχλητικό, παρόλο που το παιχνίδι αποτελείται από τρεις δισκέτες, και αν έχετε δύο drives δεν υπάρχει καθόλου καθυστέρηση. Το mask της οθόνης είναι τεράστιο και στο πάνω αριστερό μέρος των 3D επιπέδων βλέπετε ένα μικρό animated sprite δράκου που δείχνει την δύναμη του όπλου σας, στο κέντρο πάνω το σκορ και δεξιά την αντοχή του δράκου από το 99 ως το μηδέν. Στα 2D levels στις ίδιες θέσεις βλέπετε το σπαθί σας, πυρωμένο όταν έχει μπει στη φωτιά ή με φουσκάλες όταν έχει την δύναμη να ρίχνει νερό. Όταν αρχίσει να αναβοσβήνει σας ειδοποιεί ότι σε λίγα δευτερόλεπτα θα χάσει την μαγική extra-δυναμή του. Οι ατατικές οθόνες είναι προσεγμένες, αν θελα να εξαιρέσουμε το πρόσωπο του ήρωα που απεικονίζεται κάπως... περίεργο. Η αρχική οθόνη είναι full screen, πραγματικά

εντυπωσιακή σε σύλληψη, βάθος και -ευτυχώς!- σε εκτέλεση, ενώ δεν υπάρχει τελική οθόνη όταν χάνετε. Εκείνο όμως που μας αφήσε άφωνους είναι το εισαγωγικό sequence του παιχνιδιού όπου βλέπετε ένα sprite φτιαγμένο από τρισδιάστατες σφαίρες να μπαίνει χτυπώντας τα φτερά του και εκπνέοντας άλλες σφαίρες που μικραίνουν και εξαφανίζονται ομαλά. Υστερα περιστρέφεται και χάνεται στο βάθος για να επιστρέψει λίγο μετά μεταμορφωμένο σε ατροβιλιζόμενο σπαθί! Όλα αυτά μέσα σε έναν υπέροχο ουρανό -ο οποίος μάλιστα αντικατοπτρίζεται μέσα στο μεταλλικό χρώμα του τρισδιάστατου sprite!- που αλλάζει οπτικές γωνίες, και ένα έδαφος που κινείται διαρκώς. Το σύνολο συμπληρώνει μια ατμοσφαιρική μουσική και ο ήχος του ανέμου! Τέτοια τρομερά πράγματα μέχρι στιγμής τα βλέπαμε μόνο από μηχανήματα που στοιχίζαν αρκετά εκατομμύρια! Το πακέτο του παιχνιδιού είναι κανονικό, χωρίς τίποτα το ιδιαίτερο (όχι, δεν έχει μπλουζάκι) και το manual είναι ένα μικρό βιβλιαράκι 16 σελίδων που περιέχει την ιστορία του Unreal και αναλυτικά τα τεχνικά χαρακτηριστικά και τον χειρισμό.

ΗΧΟΣ

Ο ήχος περιλαμβάνει πέντε διαφορετικά πρωτότυπα μουσικά θέματα τα οποία είναι καλά αλλά όχι αρκετά δυναμικά. Σε πολλές περιπτώσεις όμως είναι ικανά να δημιουργήσουν την κατάλληλη ατμόσφαιρα. Μουσική θα είναι το μόνο που θα ακούτε σε όλη τη διάρκεια του game εκτός κι αν έχετε 1 Mb μνήμη οπότε θα ακουγονται μερικοί άριστοι ήχοι όπως κελαρίσμα νερού, κελαϊδίσματα πουλιών, κραυγές, τον ήχο της φωτιάς, το θουητό του αέρα...

ΟΠΛΙΣΜΟΣ

Οταν ελέγχετε τον δράκο τα μόνα όπλα σας είναι η ευελιξία, η ταχύτητα και οι πύρινες σφαίρες που εκτοξεύει. Σε ορισμένες στιγμές εμφανίζεται ένας κρύ-



ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ



Ιαστάσεις Ιζόλδης: 130-150-180 (ναι, κι εγώ είμαι ο King Kong!)

-Στα 2D levels χρησιμοποιούνται μέχρι 92 (ολογράφως εννεήντα δύο) χρώματα ενώ στα 3D επίπεδα μέχρι 96(!) και κινούνται στην οθόνη 50 (πενήντα) μεγάλα sprites ταυτόχρονα.

-Τέλος το game υποστηρίζει μέχρι και τρία disk drives, ένα για κάθε δισκέτα.

στην φωτιά προσέχοντας όμως να μην σπάσει το καζάνι και το καυτό υγρό χυθεί και σας σκοτώσει με φρικτό τρόπο! Ωραίο και ρεαλιστικό είναι το ότι γλυστράτε στις χιονισμένες πλαγιές αν δεν είσατε προσεκτικοί και ότι πρέπει να πολεμήσετε με τον άνεμο μερικές φορές για να μην σας πετάξει προς την αντίθετη κατεύθυνση.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΝΤΥΠΩΣΗ

Μόνο μια χούφτα games έχουν τα γραφικά και την τεχνική αρτιότητα του Unreal.

Εκτός από την ευχαρίστηση του τεχνικού μέρους υπάρχει η εθιστικότητα της πλοκής και του arcade adventure στοιχείου.

Είναι ένα παιχνίδι που θα μείνει κλασικό παρά την δυσκολία του.

Ναι, είναι πραγματικά δύσκολο αλλά αυτό δεν επιρραζεί την αντικειμενική του αξία. Εξάλλου ποιός δεν θέλει να πάρει μέρος σε μια ιστορία με δράκους, τολμηρούς σπαθοφόρους, κακούς μάγους, ατέλειωτη δράση και, και...

Αυτές είναι εποχές!...

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Στα 3D επίπεδα κάθε φορά που χτυπάτε σε ένα αντικείμενο, έστω και ξυστά, ο αριθμός που δείχνει την αντοχή μειώνεται και μόλις φτάσει στο μηδέν χάνετε την μία και μοναδική ζωή σας. Πολύ χειρότερα είναι τα πράγματα όταν συντριβείτε πάνω σε κάποιο θράχο και η κίνηση σταματήσει αφαιρώντας σας μεγάλο μέρος από την δύναμή σας.

Διαρκώς εμφανίζονται θελάκια και μυνήματα στην οθόνη (left, right, catch bonus, low shield κτλ) που σας καθοδηγούν, σας

προειδοποιούν και αν είσατε αρκετά γρήγοροι θα διαφυλάξουν την πολυτιμη αντοχή σας. Αν προλάβετε να πάρετε τον κρύσταλλο που εμφανίζεται θα σας δώσει bonus βαθμούς, ενίσχυση ή επαναφορά της ασπίδας ή ακόμα σας κάνει για λίγο άτρωτους.

Τα 2D επίπεδα σας αφήνουν να πάρετε μέρος στην δράση ολοκληρωτικά αλλά εδώ το παιχνίδι είναι πολύ δύσκολο γ'αυτό σας δίνονται 50 βαθμοί αντοχής κάθε φορά που αλλάζετε επίπεδο.

Υπάρχει ακόμα -επιτέλους- η σωστή δυνατότητα να σώζετε στον δίσκο τη θέση σας. Χάνετε όταν η αντοχή σας πέσει στο μηδέν αλλά κάποιοι τριγωνικοί κρύσταλλοι που μένουν στην θέση των όντων που καταστρέφετε ή τους μεταφέρουν πουλιά, είναι σε θέση να αυξήσουν τις ελπίδες σας.

Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα για training, να παίξετε δηλαδή στο επίπεδο που χάσατε για να εξασκηθείτε, χωρίς να παίρνετε βαθμούς. Αυτό που δίνει θάθος στο παιχνίδι, εθιστικότητα και μια ξεχωριστή αξία είναι η ύπαρξη arcade adventure στοιχείων πολύ έξυπνα τοποθετημένων έτσι ώστε χωρίς την επίλυσή τους να μην μπορείτε να προχωρήσετε την περιπέτεια.

Για παράδειγμα πρέπει να αλλάξετε την πορεία των θράχων ώστε να σκοτωθεί ένα επικίνδυνο τέρας, να σταματήσετε τους θράχους που πέφτουν χτυπώντας μια πέτρα-διακόπτη, να θάλετε το σπαθί

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΚΙΝΗΣΗ	94
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΠΛΟΚΗ	94
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ ΤΙΜΗ	83

Γ Ε Ν Ι Κ Α 94

Radar can't detect it –

F-19

STEALTH FIGHTER

but it's coming..



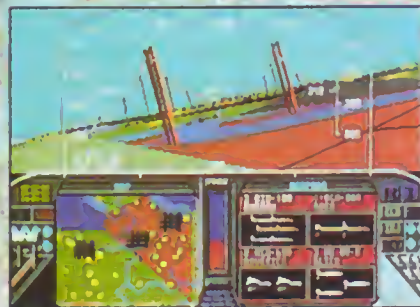
**The Biggest,
Fastest and Smoothest Flight Simulation ever seen.**

ΞΕΧΑΣΤΕ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ - ΑΥΤΗ ΕΙΝΑΙ Η ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

F-19

Σκεφτείτε το Falcon
σκεφτείτε μερικές
εκατοντάδες
τετραγωνικά μίλια
φαντασίας.

Σκεφτείτε το F29
σκεφτείτε μερικές χιλιάδες
τετραγωνικά μίλια
φαντασίας.



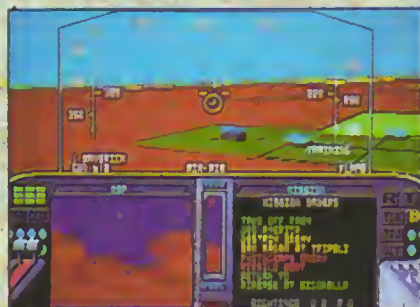
Πετάξετε το F19 - πάνω από 409.600 τετραγωνικά μίλια πραγματικότητας - πετάξετε
γρήγορα και αληθινά



Πάνω από 3300 αποστολές
ψυχρός περιορισμένος ή
συμβατικός πολεμένος

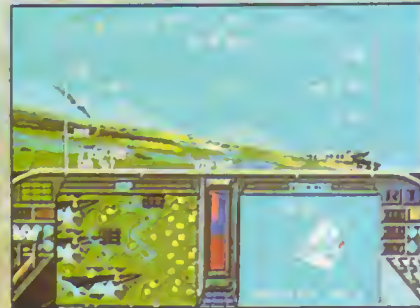
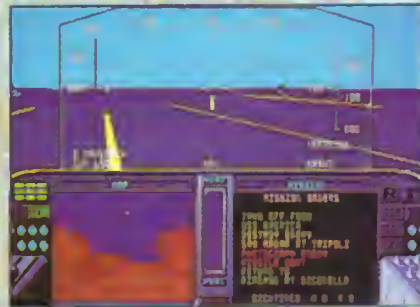
Τέσσερα επίπεδα αντιπάλων

Τέσσερα πραγματικά σενάρια



Λεπτομέρεια γραφικών και
βάθος παιχνιδιού είναι οι
ισχυρισμοί άλλων -
εδώ είναι η πραγματικότητα

Πετάξετε σύντομα με το F19
στα δικά σας ATARI ST ή
COMMODORE AMIGA.



DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

ΤΙΤΛΟΣ	SILENT SERVICE II
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	AMIGA, PC, ATARI
ΤΙΜΗ	7.800
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Tο Silent Service που είχε

εμφανιστεί πριν από τέσσερα χρόνια περίπου είχε συναρπάσει τους φίλους των εξοριωτών σε αρκετά 8-bit μηχανήματα, τα οποία τότε είχαν περιορισμένες δυνατότητες. Στα χρόνια που ακολούθησαν έγιναν ελάχιστες προσπάθειες για παρόμοιες εξομοιώσεις αλλά κυμάνθηκαν όλες σε μέτρια επίπεδα.

Το Silent Service II έρχεται σε μια εποχή που τα μηχανήματα τα οποία κυριαρχούν είναι των 16-bit με μεγάλες δυνατότητες.

Η Microprose δεν έχασε αυτή την ευκαιρία και εκμεταλλεύτηκε τις δυνάμεις αυτές (τεράστια μνήμη, ειδικά

chips και κάρτες γραφικών, animation...) για να επενδύσει ένα άφογο παιχνίδι στρατηγικής και δράσης.

SILENT SERVICE II

H υπόθεση του game είναι πολύ οπλή: βρίσκεστε στον Δεύτερο Πογκάσμιο Πάλεμα ως κυβερνήτης ενός άξιου υποβρυχίου με σκοπό να βυθίσετε όσο το δυνατόν περισσότερα εχθρικά (δηλαδή γιοπώνεζικο) πολεμικά και εμπορικά πλοία, στην περιοχή του Ειρηνικού Ωκεανού.

Ο τύπος του υποβρυχίου που έχετε στην διοκubernσή σας ποικίλει ανάλογα με την εποχή που πολεμάτε και την οποία διαλέγετε ελεύθερο από το 1941 έως το 1945. Όσο πλησιάζετε στο τέλος του πολέμου τόσο πιο εξελιγμένο σκάφη έχετε στην διοίκησή σας. Αυτά που πρέπει να προσέχετε ονόμασε στους διάφορους τύπους είναι ο αριθμός των τορπιλών που μπορεί να εκτοξεύσει, το βάθος μέχρι το οποίο μπορεί να κοιτοθυθεί και το μέγεθος του κανονιού που υπάρχει για να χτυπάτε τα εχθρικά πλοία αν δεν έχετε ταρπίλλες. Το άπλο αυτά δεν μπορεί να κάνει ζημιά σε μεγάλο πολεμικά αλλά είναι ικανά να βυθίσουν μικρότερα εμπορικά και πετρελαιοφόρα. Οι ταρπίλλες που αποτελούν το βασικό όπλο σας είναι δύο ειδών, αυτές που εκτοξεύονται από μπροστά και εκείνες που φεύγουν από το πίσω μέρος του υποβρυχίου. Και στις δύο περιπτώσεις μπορείτε να τις τηλεκοτευθείτε πάνω στον εχθρικό στόχο. Ακόμο ονόλογο με το είδος της τορπίλλης που έχετε διολέξει μπορείτε να την κάνετε πιο γρήγορη ή πιά οργή για να καλύπτει μικρότερη ή μεγαλύτερη απόσταση.

Ξεκινώντας διολέγετε τα επίπεδο δυσκολίας από Introductory, normal, advanced μέχρι ultimate και το είδος της οποστολής σας από Training όπου θα εκπαιδεύεστε στον χειρισμό ενόντιο σε τέσσερις ακίνητους στόχους, Single battle όπου έχετε μερικό σενάρια μοχών να διαλέξετε -από επίθεση σε πομπή πετρελαιοφόρων μέχρι την βύθιση του υπερ-πολεμικού Yamato-, Single war patrol που αποτελεί "προπόνηση" για την επόμενη επιλογή που είναι η War Carrier όπου αναλομβάνετε την κυβέρνηση του σκάφους σε μια ορισμένη χρονική περίοδο και σε περιορισμένο χώρο περιπόλεις. Εδώ

μπορείτε να σώζετε την εξέλιξη σας μέσω στον δίσκο και να παίρνετε βοηθούς και πόρησημο.

Τα εχθρικά πλοία είναι συνολικά 14 τύπων συμπεριλαμβανόντος υπερ-θωρικά, οερο-πλανοφόρα, κατοδραμικά, σκάφη συνοδίας, ονεφοδιοσμού, πετρελαιοφόρο, μετογωγικά και άλλο.

Το 14 είδη μπορεί να μην φαίνονται πολλά αλλά υπάρχουν εκατοντάδες -μάλλον χιλιάδες- πιθανοί συνδυασμοί τους καθώς είναι μάλλον οπίθονο να οντιμετωπίσετε μόνο ένα πλοίο καθώς συχνά μάχεστε με περισσότερα από 5 ταυτόχρονα. Και αυτό οκρίβως είναι που δίνει μια ξεχωριστή αίσθηση ρεαλισμού και ένα εντυπωσιακό βάθος στο game καθώς η στροτηγική που πρέπει να ακολουθήσετε ενάντιο σε διοφορετικούς εχθρούς ποικίλει σημαντικά.

Βέβοιο η στροτηγική περιορίζεται μόνο σε αυτά τον τομέο οφού δεν δέχεστε επίθεσεις από τον οέρα και δεν ελέγγετε άλλες θέσεις μάχης σε άλλο σημείο του πολέμου. Οι τεχνικές σας ονολύονται λεπταμερώς από το manual και πρέπει να κοιτολάβετε από νωρίς ότι η μεγάλη δύνομη των υποβρυχιών δεν βρίσκεται στις ταρπίλλες αλλά στην δυνατότητα να κρύβονται από τον εχθρό και να χτυπούν χωρίς απώλειες.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Tο manual είναι από εκείνο το τεράστιο που μας έχει συνηθίσει η Microprose στις κοινούριες εξομαιώσεις της, καθώς περιλαμβάνει 130 σελίδες με αναλυτική πορυσίωση της εξέλιξης των υποβρυχιών, μερικές ιστορίες από προγομτικές μόχες, τον χειρισμό του παιχνιδιού και μερικό από το πλοίο που πήρον μέρος στον τελευταίο πογκάσμιο πάλεμο.

Ακόμο μοθοίνετε ορεκά κόλπο που εφαρμόζονται στην πραγματικότητα αλλά μπορούν να σώσουν και την δική σας sprite-ζωή! Για ποράδειγμο προσέξτε πως ον κοιτεβείτε κάτω από το 150-200 πάδιο βάθος θα περσσετε από ένα θερμό στρώμα νερού σε ένα

ψυχρό και η διαφορά αυτή θερμοκρασίας δημιουργεί ένα αδιαπέραστα τείχος που σταματάει τα sapaq των πλαιών και σας γλυτώνει από αρκετά μπελάδες! Τα σκόφας σας βέβαια δεν καταδύεται ιδιαίτερα γρήγορα γι' αυτό πρέπει να είσαστε πρσσεκτικοί και πρναητικοί.

Τα πλήκτρα που χρησιμαπαιούνται είναι αρκετό -54 για την ακρίβεια- αλλά είναι λιγότερα απ' ότι σε ένα flight simulation και είναι σχεδόν όλα χρήσιμα. Τα keyboard overlay δεν λείπει αλλά δεν θα σας πάρει παρά μερικές ώρες να τα μόθετε απ' έξω.

Κόπως δύσκολος -γι' αυτά και τα manual δίνει ιδιαίτερα βάρος εδώ- είναι ο πρσαναταλισμός σας στan χώρα αφού είναι δυνατόν να καιτότε αλλά με τα περισκόπια ενώ οι θύρες εξόδau των ταρπίλλων να είναι στραμένες σε άλλη κατεύθυνση.

Πόντως μόλις συνηθίσετε τα δύο υπεύθυνα πλήκτρα N, M τα πρόβλημα λύνεται παλύ γρήγορα.

Ο χειρισμός γίνεται με τα Jystick, mouse και πληκτραλόγια (στα PC δεν υπάρχει mouse optian) και μπαρεί να παρατηρήσετε μια μικρή καθυστέρηση στην απόκριση, ενώ γεμίζει καμιά φαρά και ο buffer (αυτό στα PC's μόναν) αλλά δεν υπάρχει πραγματικά πρόβλημα. Τέλος υπάρχει επιλογή για να κόνετε τον χρόνο να κυλόει από μία έως ακτώ φαρές πιό γρήγορα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η Micraprase έχει ανεβόσει παλύ την παιότητα των παιχνιδιών της στan ταμέα της τεχνικής τα δύο τελευταία χρόνια. Τα Silent service II είναι ένα λαμπρό παράδειγμα ουτής της εξέλιξης.

Στην έκδοση για PC όπου έγινε τα test υπάρχουν πειστικό ηχητικό εφέ από τα ένα κανόλι, μέχρι και Sampled speech με παλύ καλή -έως εντυπωσιακή οπόδοση-.

Τα παιχνίδια υποστηρίζει τις κόρτες ήχου Ad-Lib και Roland που δίνουν μια άλλη ρελιστικήτητα και ατμόσφαιρα.

Τα πρόγματα είναι ακόμα καλύτερα στα γραφικό: είναι από τα ωραιότερα που έχουμε δει σε CGA και EGA, ενώ σε VGA έχουμε 256 χρώματα ταυτόχρονα που δίνουν ένα φωταγροφικό όπτικό αποτέλεσμα. Σε όλες τις κόρτες υπάρχουν παλύ καλές digitised στατικές οθόνες (εσωτερικό και εξωτερικό του σκόφους στan βυθό ή σε λιμόνι) με εντυπωσιακό μέγεθος. Τα χρώματα είναι ανόλογα σωστό διαλεγμένα πρσθετάντας τόνους ρεαλισμού.

Το animation είναι κι αυτό όριοτο, ιδίως στις εκρήξεις, πόνω στα πλοίο αλλά και όταν δέχεστε επίθεση από βόμβες βυθαύ ή εκτοξεύετε τορπίλλες.

Αν όμως πιστεύετε ότι ουτά τα animation sequences καθυστερούν τα gameplay μπα-



ρείτε πόντα να τα αφαιρέσετε. Η κίνηση των πλαιών και η μεγένθυνσή τους είναι εξαιρετικό αμαλή και χρησιμαπαιείται ένας συνδιασμός από -τα πιο solid παπυ έχαυμε δει πατέ- vectar γραφικό, ότον πλησιόζει ένα πλαίσι, και κανονικών γραφικών όταν τα βλέπετε από τα πλώ.

Όταν εμφανίζεται ο χάρτης βέβαια η απεικόνιση είναι μάλλον σχηματική.

Τα μόνο παρόπανα που έχαυμε είναι το σχετικό μικρό μέγεθος mask της αθόνης όπου φαίνεται η δρόση, είτε μέσα από τα περισκόπια είτε από την γέφυρα του σκόφους.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται για την πιο πρσσεγγμένη δουλειά πόνω στα υπαβρύχεια και την στρατηγική τους χωρίς να περιλαμβάνει κόπαια άλλα καμμάτι πλοκή.

Αυτό ίσως απαμακρύνει τους φίλους που θέλουν κάτι "πλατύτερα" στρατηγικό αλλά σίγουρα θα συναρπάσει αυτάς που ανα-

γνωρίζουν την παιότητα, τα σωστά σημμένα arcade στοιχεία -μιλόμε δηλαδή για παλύ δρόση!- και θέλουν και αγωνία.

Τα παιχνίδια εξάλλου είναι τραμερά εθιστικό, παρόλα που σε αρκετάς μπαρεί να φανεί ότι δεν έχει ένα σταθερό πασαστά δυσκολίας και πηγαίνει από τα παλύ δύσκαλα στα αρκετό εύκαλα. Έχει κι αυτά όμως την χόρη του!

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	90
ΗΧΟΣ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	94
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	93
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	91
Γ Ε Ν Ι Κ Α	93

TITΛΟΣ	GUNSHIP
HOUSE	MICROPROSE
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	4800
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS



flight simulators

για αεροπλάνα είναι

πλέον κάτι το

συνηθισμένο και

κυκλοφορούν αρκετοί

κάθε χρόνο. Αντίθετα οι

εξομοιωτές ελικοπτέρων

ποτέ δεν γνώρισαν τέτοια

δόξα. Τώρα με το

Gunship η Microprose

έρχεται να αλλάξει αυτή

την κατάσταση και να μας

δώσει κάτι πρωτότυπο.

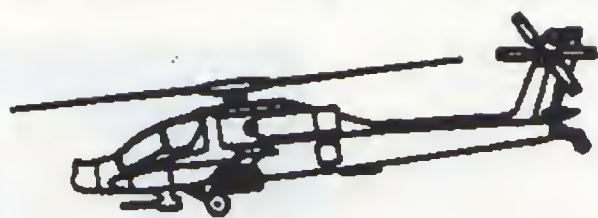
πάντα στα ίδια υψηλά

τεχνικά και ποιοτικά stan-

dards που μας έχει

συνηθίσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	75
ΚΙΝΗΣΗ	84
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/TIMH	90
ΓΕΝΙΚΑ	87



GUNSHIP

Εκινώντας το παιχνίδι, δίνετε το όνομά σας και διαλέγετε σε πιά μέρος του κόσμου -κεντρική Αμερική, βόρεια Αμερική, νατια- ανατολική Ασία (αν είσατε αμερικάνας αυτό σημαίνει Βιετνάμ!), μέση ανατολή ή ανατολική Ευρώπη ενάντια στα σύμφωνα της Βαρσοβίας, τί είδαυς απασταλή θα αναλάβετε, την κατάσταση των καιρικών συνθηκών, αν θα πρσγειώνεστε χωρίς το παραμικρό πρόβλημα ή αν θα πρέπει να θάλετε όλες σας τις δυνάμεις. Υστερα βλέπετε τους πρωταρχικούς και δευτερεύοντες στόχους, σας δίνεται μια πλήρης αναφορά από την μυστική υπηρεσία για την κατάσταση των εχθρικών δυνάμεων και στρατευμάτων. Αυτά μπαίνουν στον ηλεκτρνικό χάρτη σας και μπορείτε να τα βλέπετε ανα πάσα στιγμή. Οι αποσταλές που εκτελείτε μπορεί να είναι νυχτερινές ή κατα την διάρκεια της ημέρας και αυτό είναι κάτι που δεν μπορείτε να αλλάξετε! Τα ελικόπτερό σας είναι ένα Apache με ραυκέτες αέρας-εδάφους, αέρας-αέρας, ένα παλυθόλα για μεγάλες απαστάσεις, διάφαρα αντίμετρα και φωταβολίδες. Αφού γεμίσετε με παλεμαφόδια και καύσημα τα ελικόπτερο -και δεν πάτε στα αναρρωτήρια να παραστήσετε ταν κατα φαντασία ασθενή!- ξεκινάτε την περιπέτεια.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ-ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός γίνεται εξ'αλακλήρην με τα joystick όταν βρίσκεστε στον αέρο ή με το joystick και τα mouse όταν μποιίνετε στα menu. Αναπάσα στιγμή μπαρείτε να δείτε τις βλάβες παυ έχει υποστεί τα σκάφας σας με μια παλύ ποραστατική σχημοτική εικόνα που χρησιμαπαίει χρώματο για νο δείξει την έκταση της ζημιάς. Το όργανο ταυ σκάφους είναι ορκετά και βλέπετε ο'ουτά την ταχύτητα, τις στροφές των δύο μηχανών και ταυ έλικα, τα υψόμετρα και την επιτάχυνση πρσ τα πάνω ή κάτω. Οτον σας καταδιώκουν πύραυλοι ή σας έχει ενταπίσει κάποια ραντάρ ονάβαν το πρσειδαπαιητικά φωτάκια και ον χτυπηθείτε οι ενδείξεις που βρίσκανται στα πάνω μέρας της αθόνης ποραμέναν αναμένες γιο νο σας πρσειδαπαιαύν διορκώς. Ο χειρισμός ενός ελικοπτέρου διοφέρει αρκετά από αυτόν ταυ αεραπλάνου ενώ είναι σε γενικές γρομμές ευκολάτερος, αρκεί να μην κάνετε κάποιο μαιραίο λάθας. Το πλήκτρα παυ χρησιμαποιαύνται είναι 43 μόνα(!) και για να το απογειώσετε τα ελικόπτερό σας δεν

χρειάζαντοι περισσότερα από τέσσερα. Συγκεκριμένα υπάρχαν δύο για αργή ή γρήγαρη κίνηση πρσ τα πάνω ή κάτω, ενώ πρέπει να ξέρετε ότι κατά την πτήση τα ελικόπτερα βυθίζαν το μπρσσινό μέρας για νο αναπτύξουν τοχύττο και μπαρούν ακόμα να πετούν πρσ τα πίσω. Τα manual βέβαιο των 82 σελίδων είναι αναλυτικό και ως πρσ τις συνθήκες και ταυ χειρισμό της πτήσης αλλά και ως πρσ τις τεχνικές, τα κόλπα παυ θα χρησιμαπαίησετε. Τέλας, στο πακέτο, κατα την καλή συνήθεια της Microprose υπάρχει το keyboard overlay για να μάθετε το χρήσιμα πλήκτρα όσο τα δυναtan γρηγαρότερο.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Μόλις οπαγειωθείτε πρέπει νο συμβαυευτείτε ταυ χάρτη γιο να πάρετε την σωστή παρείο μέχρι τον στόχα. Στο δρόμο σας θα συναντηθείτε με εχθρικά και συμμαχικά στροτεύματα και πρέπει να ενεργήσετε ανάλαγα ενώ μερικές φορές θα χρειαστεί νο δώσετε τα πορασύνθημα για να πρσγειωθείτε σε μιο βάση ώστε να μην σας κοταρρίψαν οι δικαί σας. Πρέπει να

πρασέχετε ακόμα να μην συγκραυστείτε πάνω στα βαυνό και σταυς λόφους. Πλησιάζοντας τον στόχο θα εμφανιστεί αυτόματα στην οθόνη ένα μήνυμα και ύστερα θα εγκλαβιστεί μέσα σε ένα τετράγωνο για να μπαρείτε να ταν σημαδεύετε καλύτερα. Θα ανακαλύψετε ακόμα ότι αι στρατιωτικά χόρτες είναι αρκετές φαρές ανακριβείς και ότι πρέπει να ψόξετε λίγα περισσότερα. Τα να πετύχετε τα εχθρικό στρατεύματα δεν είναι παλύ δύσκαλα -ταυλόχισταν στα πρώτα επίπεδα- και δεν θα αργήσετε να ολοκληρώσετε τις απαστολές. Με την ίδια ευκαλία όμως σας πετυχαίνουν και αι εχθραί αλλά αι ζημιές παυ παθαίνετε είναι σχετικό μικρές. Επιστρέφοντας στην βόση μπαρείτε να επιθεωρήσετε τα ελικόπτερό σας, να συνεχίσετε την απαστάλη αν δεν την έχετε αλακληρώσει κόναντας τις αναγκαίες επισκευές, ή χωρίς τις επισκευές αν θέλετε να παραστήσετε ταν Ρόμπα -σας έχω πει πατέ πόσα σιχαίναμαι αυτόν ταν τύπα;- . Αν αλακληρώστε τις δύο απαστολές σας (πρωταρχικός και δευτερεύαν στόχας) και έχετε μια καλή πτήση και πρασγείωση είναι πιθανόν, εκτός από ταυς βαθμαύς παυ παίρνετε να σας δωθει κόπαια πρασγωγή ή παρόσιμο .Οι πρασγωγές είναι σίγουρα ότι θα σας δωθούν κόπαια στιγμή εκτός αν έχετε δηλώσει αρκετές φαρές όρρωστας -αυτό παυ λέμε "λούφα και παρallaγή" και δεν συμμαζεύεται- και σας έχαν βόλεη στα μότι αι ανώτεραι σας. Ως πρας την παικιλία των απασταλών δεν έχαμε κανένα παρόπανα καθώς αι μεταβλητές και αι παρόμετραι παυ τις διαμαρφώναν είναι παλλές, αι περισσότερες καθορίζονται από εσός, ενώ παίζει ρόλο και η τύχη. Τα απρόαπτα είναι μέσα στα πρόγραμμα ενώ σαν εξαμοίωση το game είναι αρκετό γρήγαρα αλλά όχι απόλυτα πιστό. Εξηγούμαι: α χειρισμός, ιδίως στην απαγείωση και προσγείωση είναι κόπως ευκαλότερας απ'ότι πρέπει και η ικανότητα αναγνώρισης και καταστροφής των εχθρικών στόχων μοιόζει παλύ ευκολή για έναν εξομοιωτή. Από την όλλη τα πρόγματα διαρθώνονται στα δύσκαλα επίπεδα κυρίως όταν αντιμετωπίζετε εχθρικούς στόχους που σας καταδιώκουν πετώντας (ελικόπτερα, αεροσκόφη).

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Η εμφόνιση ταν παιχνιδιού στην αθόνη του υπαλαγιστή δεν είναι αντόξια της υπόθεσής ταν (ταυλόχισταν στην Amiga). Κατ'αρχήν η αθόνη όπου διαδραματίζεται η δρόση είναι μικρότερη από τρ μισό της αθόνης του monitor ενώ γύρω τα cockpit είναι μάλλαν



χαντρακαμμένα χωρίς να περιέχει ιδιαίτερα κινούμενες ενδείξεις. Τα χρώματα παυ χρησιμαπαιούντα στα vector γραφικό είναι λίγα (όχι περισσότερα απο οκτώ) και αυξόνονται μόναν όταν υπάρχουν εκρήξεις. Τα ταπία είναι γενικό λιτό με μερικές γραμμές όπου υπάρχουν πατόμια και σύναρα, με τα καφέ βαυνό και τις λίμνες να ξεχωρίζαν. Η απεικόνιση στον χόρτη γίνεται με έναν παρόμια τρόπα, και είναι σχεδόν full screen ενώ με ένα μικρό sprite σημειώνεται η θέση ταν ελικοπτεράυ σας. Η εισαγωγική οθόνη είναι παλύ καλή καθώς ένα γιγαντιαία sprite ελικοπτεράυ μπαίνει αργό στην αθόνη από κάτω, γεμίζει ολόκληρο τον χώρο και με τα παλυβόλα ταν γρόφει τα όνομα ταν game, την ίδια στιγμή παυ η μουσική παίζει ταν Καλπασμό των Βαλκυριών ταν Βόγκνερ -ολίγη από Αποκόλυψη Τώρα- έτσι για να σας νταπόρει, αν και η απόδαση ταν κομματιού δεν είναι ανόλαγη με τις δυνατότητες ταν μηχανήματος. Οι υπόλοιπες στατικές αθόνες -

απονομές παρασήμων, καταστροφή του ελικοπτεράυ, εσείς τραυματισμένος- είναι αρκετό καλό σχεδιασμένες. Ο ήχας είναι μπόλικας χωρίς όμως πειστικό εφέ και έναν μέτρια ήχα μηχανών και έλικα.

ΓΕΝΙΚΑ

Πρόκειται αναμφισβήτη για την καλύτερη εξομαίωση ελικοπτεράυ που έχει γίνει μέχρι στιγμής και μόναν τα γραφικό -είπαμε όμως ότι τα παιχνίδια είναι παλύ γρήγαρα- είναι μέτρια. Ο κίνδυνος, η αγωνία και η αίσθηση ότι πιλοτάρετε μόναν σας ένα τέταια σκόφος βρίσκονται μέσα στην ατμόσφαιρα του game, τα απαίο καταφέρνει να μην γίνεται καυραστικό.

Ειλικρινό είναι τα πιο εθιστικό flight simulator παυ έχω παίζει πατέ και ίσως τα καλύτερο από όλα. (ΧΑ, ΧΑ, το ξέρετε ότι απαιχθόνομαι τα flight simulators με αεραπλόνα;

Οχι; Ούτε ο αρχισυντόκτης μου τα ήξερε! ΧΕ, ΧΕ...)

ΤΙΤΛΟΣ	TIME MACHINE
HOUSE	ACTIVISION
FORMAT	ALL FORMATS
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA DEMO
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Nα και το πρώτο

4D παιχνίδι!

Οχι μην περιμένετε τίποτα

τρομερά εφέ απλώς είναι

σχεδιασμένο σε ένα

ψευδοτριδιάστατο χώρο

και ταξιδεύετε μέσα σ'αυτό

που συχνά ονομάζεται

τέταρτη διάσταση,στον

χρόνο.Παίρνετε τον ρόλο

του καθηγητή Potts που

πέφτει θύμα τρομοκρατικής

ενέργειας και πάνω στην

σύγχυση που επικρατεί

ενεργοποιεί το μηχάνημα

και γυρίζει πίσω στον χρόνο

10 ολόκληρα εκατομμύρια

χρόνια,σε μια εποχή που

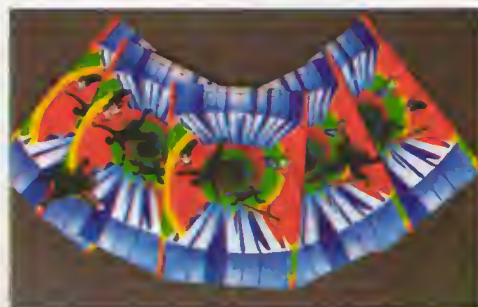
όλα ήταν αγνά όλα ήταν

άγραφα και τα πάντα

μπορούσαν να συμβούν...

TIME MACHINE

Ομως ό καθηγητής θέλει - γιο κόποιον ονεξήγητο λόγο να επιστρέψει στην σημερινή εποχή!Και ο μόνος τρόπος γιο νο το κάνει αυτό είναι νο ενεργήσει έτσι ώστε νο επιτοχύνει την ονθρώπινη εξέλιξη και να αποτρέψει την βομβιστική ενέργεια κοτά την επιστροφή του. Ευτυχώς τυχαίνει νο έχει μοζί του τέσσερο time rods που σος επιτρέπουν νο κινείστε ονόμεσο στις χρονικές περιόδους (προϊστοριο-εποχή των πάγων-μεσαιώνας κλπ).Το παιχνίδι οποτελείται οπό 25 οθόνες όλες κι όλες,πέντε σε κάθε εποχή.Ομως μην βιοστείτε νο πείτε ότι είναι πολύ λίγες διότι το είδος του παιχνιδιού -arcade adventure- σας οναγκάζει να σκεφτείτε ορκετά σε κάθε οθόνη τί πρέπει νο κάνετε και με ποιόν τρόπο γιο νο προχωρήσετε στην περιπέτεια. Σε ουτό το σημείο πρέπει νο σος πούμε ότι ουτό το review γράφτηκε με βάση ένο οπλό demo του παιχνιδιού οφού η οντιπροσωπία δεν κοτάφερε νο μος δώσει το ίδιο τα game.Παρόλα τούτα εμείς διοστούρώσαμε το στοιχείο μος με άλλες πηγές οπό το εξωτερικό ώστε νο υπάρξουν όσα το δυνοτόν λιγότερες ελλείψεις στην ενημέρωσή σος,και συνεχίζουμε: Ακόμο και ότον θο έχετε περόσει μερικές εποχές θο πρέπει νο γυρίζετε πίσω και να διορθώνετε τις τυχόν κοτοστροφές που έχουν προκολέσει στο έργο σας οι δυνάμεις της φύσης.Σε κάθε εποχή έχετε νο οντιμετωπίσετε κάποιο όντο με όχι τόσο φιλικές διοθέσεις,γιο ποράδειγμα υπάρχουν Γιέπι και όνθρωποι του μεσαιώνα παυ σος χτυπούν με ρόπαλο ενώ άλλοτε πρέπει νο ξεφύγετε οπό επικίνδυνες κοτοστάσεις όπως εύθροστοι πάγοι,βάλτοι,βοθιά ποτάμιο και άλλο την ίδιο στιγμή παυ πρέπει νο μετοφέρετε κάποιο ονθρωποειδή σε οσφολές μέρος,νο κλείσετε ηφοίστιο με βράχους για νο θερμάνετε την περιοχή κλπ.Η πρωτοτυπία είναι τα πρώτα χοροκτηριστικό στοιχείο του παιχνιδιού (ος μην ξεχνάμε ότι η εταιρία που κοτοσκεύασε ουτο το game έχει φτιάξει και το πολύ καλό Hammerfist) αλλά και το γροφικά του δεν πηγοίνουν πίσω.Αρκετά χρώμοτο μέσα σε ένα πλούσιο back-



ground και foreground με γροφικά οπό πάγους,τροπικά δάση,ηφοίστιο και μεσαιωνικές πόλεις που οποτελούν τον ψευδο3D χώρο της περιπέτειας.Το sprites πορόλο που δεν είναι εξοιρετικά μεγάλο είναι πολύ κολά σχεδιοσμένο με μεγάλη λεπτομέρεια ενώ το παιχνίδι ξεκινάει με μιο καλή εισογωγή με μπόλικη κίνηση.Ο ήχος είναι αρκετά καλός με σχετικά καλά μουσικά θέμοτο και προσεγμένους ήχους προσθέτοντος στην οτμόσφαιρο και στην γενική εμφάνιση του παιχνιδιού.

Το βοοσικό του στοιχείο βέβαιο είναι το adventure και η λογική οκολουθία των ενεργειών που πρέπει νο εκτελέσετε γιο νο ολοκληρώσετε την περιπέτεια.Είναι σίγαυρα πως θα σας οπασοχλήσει γιο πολύ πολύ χρόνο!

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	88
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	91
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
Γ Ε Ν Ι Κ Α	96

TITΛΟΣ	THE KILLING GAME SHOW
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
ΤΙΜΗ	4300
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

TA

SHOOT'EM UPS ΤΑ ΓΝΩΡΙΖΟΥΜΕ

ΠΑΝΩ ΚΑΤΩ ΟΠΩΣ ΕΙΝΑΙ:

ΕΛΕΓΧΕΤΑΙ ΕΝΑ ΔΙΑΣΤΗΜΟΠΛΑΙΟ

ΚΑΙ ΠΥΡΟΒΟΛΕΙΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

Η Psygnosis γνωστή ήδη για την παιδιότητα της δαυλειάς της μας φέρνει τώρα ένα πρωτότυπο παιχνίδι που συνδυάζει όριστα τα shooting-platform και puzzle solving στοιχεία. Πρέπει να επιζήσετε μέσα σε 16 κυλινδρικά επίπεδα από τα απείρα μόνος τρόπος εξόδου είναι να πηγαίνετε διαρκώς πρσ τα πάνω, αφού τα κάτω μέρας είναι καλυμμένο από αξύ του απείρα η στόθμη διαρκώς ανεβαίνει και αν τα αγγίξετε θα έχετε φρικτό τέλος. Κυβερνόντε ένο περιεργα διαστημόπλαιο που περπατώντας πάνω στις πλατφόρμες μπορεί να κάνει όλματα μέχρι ένα περιαρσμένα ύψας να περπατάει σαν ένταμα στα πλόγια και να εκταξεύει κόποιες βαλές ενόντια σταυς εχθραύς. Ξεκινάτε με ένα απλό όπλο ενώ αργότερα χτυπώντας το σωστό αντικείμενο βρίσκετε στη θέση ταυς άλλα όπλο που πυροβολούν πρσ τρεις διοφρετικές κατευθύνσεις, στέλνουν block ενέργειας ενόντια σταυς αντιπόλους ή ένα Laser που καταστρέφει τα πόντα στα πέρασμού του. Τα ruzzle στοιχεία εμφανίζονται στους αγκόλιθαυς που κλείνουν αριθμένα περόσματα και στην πρσπόθειό σας να βρείτε τα κατάλληλα κλειδιό και τις ανάλαγες κλειδαριές.

Ο χρόνος σας πιέζει ασφυκτικό καθώς τα αξύ ανεβαίνει διαρκώς και πρέπει να καλύψετε αρκετή απόσταση για να πόρετε τα κλειδιό με την σωστή σειρά. Θο βρείτε ακόμα και κόπαιο όχρηστα αντικείμενα που υπάρχουν μόνο και μόνια γιο να σας καθυστερούν και άλλα που παγώνουν τα αξύ, ώστε να μην ανεβαίνει.

Θο χρειοστεί να ξεπερόσετε κόπαιες νάρκες, εκταξευτές βαμβών και μερικό ιπτόμενα draids που κινούνται γρήγορα το ένα πί-

σω από τα άλλα και αρκετές φαρές αλλόζανυν γωνία επίθεσης και σας χτυπόνε ύπουλα. Η ενέργειό σας φαίνεται σε μια αριζόντια μπάρα και μειώνεται κάθε φαρά που σας αγγίζει ένα εχθρικό sprite ή πέφτετε σε μια έκρηξη.

Χάνετε ολόκληρη ζωή αν πέσετε σε ηλεκτρικά πλέγμα ή στα νερό. Ένα banus αντικείμενα σας αντικαθιστό την μισή ή ολάκληρη την ενέργειό σας. Παλιότερα τα παιχνίδια της Psygnosis είχαν μεγόλο πρόβλημα gameplay.

Αυτό το παιχνίδι όμως έχει τόσα γεμότα gameplay (ιδίως αν σκεφτείτε ότι είναι shoot'em up) και υπόρχανυν πόρα παλλό πράγματα να κάνει κανείς. Εντυπωσιακή είναι η δυνατότητα να δείτε σε replay τα παιχνίδια σας σε κανανική ή γρήγορη ταχύτητα. Και όχι μόνια αυτό!

Οπαιδήποτε στιγμή μπορείτε να διακόψετε τα replay και να αρχίσετε να παίζετε από εκείνα τα σημεία. Και αι ζωές που έχετε στην διάθεσή σας είναι αρκετές ενώ υπόρχει και επιλογή γιο να ορχίζετε από τα επίπεδο που μόλις χόσατε.

Ετσι γλυτώνετε από όσκαπαυς εκνευρισμού! Τα ruzzles που είναι παλύ απλό στην αρχή ενώ αυξόναντα σιγά σιγά ταυτόχρονα με τα μέγεθαυς των levels. Όλο αυτό μαζί με την παικιλία που διακρίνει τα επίπεδα ανεβόζανυν την στόθμη της ψυχαγωγίας και αγωνίας. Από τεχνικής απόψεωυς τα παιχνίδια είναι όριστα.

Βλέπετε χρειόστηκαν 14 μήνες σκληρήυς



δαυλειάυς για να έχαυμε αυτά τα παλύ καλά γραφικό και φοβερά χρώματα μέσα σε έναν πολύ καλό σχεδιασμό χώρου. Τα sprites είναι σχετικά μικρά και τα δικά σας ρομπάτ κινείται περιεργα αλλό με εξαιρετικό animation.

Σε όλα τα επίπεδα πόντως αντιμετωπίζετε τα ίδια εχθρικό sprites πράγμα που γίνεται μόλλαν μανότανα αφαιρώντας λίγο από την συναλική αξία του πρσγρόμματος. Ο ήχας είναι παλύ καλόυς είτε έχετε μόνια την μουσική είτε το ηχητικά εφέ(ιδίως τα τρελλά γέλια στην ορχή).

Τα scrolling δία επιπέδων είναι όριστα και αμαλότατα ενώ εντυπωσιακή είναι η όναδαυς του νεραύ την ίδια στιγμή που αντικατοπτρίζονται μέσα του τα αντικείμενα του χώρου. Η όνεση του χειρισμού και η εκπληκτική εισαγωγή που είναι πρσγματικά τα κάτι άλλα σε σύλληψη και εκτέλεση ρεαλισμού και animation, κάνουν το παιχνίδι πρσγματική απόλαυση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88

ΓΕΝΙΚΑ 90



Φ

υτοφάρμακα, λιπάσματα,

χημικά, εντατικές καλλιέργειες,

αποψιλώσεις τροπικών δασών,

μόλυνση και απόβλητα.

Ναι αυτά έφεραν

την καταστροφή του πλανήτη

ή μάλλον την εξαφάνιση

όλων των εντόμων

και την οικολογική ανισορροπία.

VENUS THE FLYTRAP

Ο

λάκληρα τα αικασύστημα κατέρρεε και η τροφή εξαφανιζόταν.

Η τελευταία ελπίδα των επιστημόνων ήταν η τεχνητή δημιουργία εντόμων. Με ένα μικρό λαθάκι στην δομή του DNA τα ένταμα αυτά έγιναν τρελλά καταστρέφοντας ά,τι βρίσκαν στα δρόμο τους.

Η τελευταία-τελευταία ελπίδα της ανθρωπότητας είναι η κατασκευή του τέλει "ενταμακτόν", ενός άντα ικανού να ενταπίζει και να καταστρέφει όλες τις μεταλλάξεις. Και τον ρόλο αυτού παίρνετε εσείς με την μορφή ενός μεγάλου εντάμα.

Το παιχνίδι απελευτείται από 10 κόσμους με 5 επίπεδα α καθένας. Κάθε φορά που περνάτε έναν κόσμο σας δίνεται το password για να ξεκινήσετε από εδώ ενώ ταυτόχρονα μπαίνετε σε ένα υπέροχο subgame - bonus level για την ακρίβεια- όπου πετώντας σαν

ΤΙΤΛΟΣ	VENUS THE FLYTRAP
HOUSE	GREMLIN
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
TIMH	3900
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

ένταμα που είσατε αντιμετωπίζετε στον ουρανό κάποια άλλα ποικίλου μεγέθους "ζαυζαύνια" (έχει και κάτι γιγόντιες μελισσούλες πω,πω).

Αν επιζήσετε θα έρθετε αντιμετώπι με ένα παλύ μεγάλο ή μάλλον παλύ μακραυλό και κακό sprite.

Σ' αυτό το μέρος του παιχνιδιού τα γραφικά είναι όριστα με τεράστια και παλύ γρήγορα sprites που θυμίζουν coin-ar με τρία επίπεδα scrolling άπου σύννεφα κινούνται με διαφορετικές ταχύτητες στα βόθας ανάλογα



με την απόσταση.

Ενα τέλεια σύνολο,απαλαυστικά απτικά αλλά και από άποψη gameplay παυ παλύ θα θέλομε να το βλέπαυμε πια συχνό στο game.

Ελέγγχετε λαιπόν ένα αρκετά μεγάλη sprite,ένα όμαρφα ένταμα,παυ κινείται γρήγορα, χτυπάει τα φτερά του,τρίβεται με τα μπραστινό του πάδια και μπορεί να πέφτει από μεγάλα ύψη χωρίς κίνδυνο.

Είναι ένα χόρμα οφθαλμών μέσα στις οπο-χρώσεις του πράσινου και το τέλεια anima-tion του.

Οι εχθροί και οι παγίδες που θα αντιμετωπί-σετε στan δρόμο σας είναι πάμπαλλαι και γενικώς εντομαειδής: κάμπιες, χρυσαλί-δες,σκοθάρια,ιπτάμενοι σκοριοί,ένταμαφάγα φυ-τά,αλλά και μικρά ή μεγά-λα κανάνια και τρυπόνια παυ βγαίναυν από τα έδαφας και παικίλαυν σε ταχύτητα,αντοχή στις βολές σας και επικιν-δυνότητα.

Οσο προχωράτε στους κόσμους τα πράγμα-τα δυσκολεύουν με την εμφάνιση πια ανθε-κτικών εχθρικών ειδών παυ σας πυραβα-λούν.Πρέπει ακόμα να απαφεύγετε να πέ-φτετε στο κενά γιατί αυτά θα σας στοιχίσει αλόκληρη ζωή.

Ενας ακόμα τρόπος για να χάσετε είναι να τελειώσει α χρόνος μέσα στον οποίο πρέ-πει να έχετε περάσει τα level,ενώ υπάρχουν παγίδες παυ σας οφοιρούν ενέργεια,χρό-νο,αντιστρέφουν την βαρύτητα με οπατέλε-σμο να περπατάτε στα ταβάνι ανάποδα δυ-σκολεύοντας αρκετό τα πράγματα και τον χειρισμά (ολλό αφάυ το κατοφέρναυν τα έντομα πιστεύω πως κι εσείς δεν θα απατύ-χετε!).

Κόθε μια ζωή απατελείται από τέσσερεις



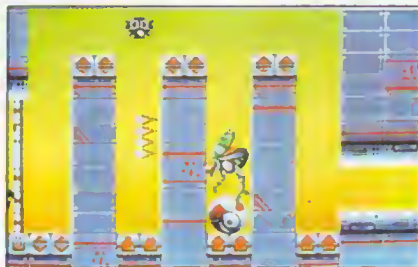
μπάρες ενέργειας τις απαιές χάνετε μία μία άταν σας ακουμπάνε άλλα sprites ή σας πε-τυχαίναυν αι βολές τους.Ευτυχώς για σας ξεκινώντας τα παιχνίδι μπαρείτε να διαλέ-ξετε πόσα credits (μέχρι 6) θα έχετε.Και κά-θε credit σας δίνει 3 ζωές.Ενα εντυπωσιακά στοιχείο στα platform shoot'em up game μας είναι τα πλήθας των power ups και άπλων παυ έρχανται στην καταχή σας: απλές και άπειρες σφαίρες,ισχυρές βα-λές,άπλα παυ ρίχναυν πρας τρείς ή τέσσερεις διευ-θύνσεις,άλμαυς για να ρίχνετε βολές πάνω από εμπάδια και άλλα.

Τα bonus σας δίναυν πά-ντους score, αναπληρώναυν ταν χρόνο και την ενέργειά σας,σας κάνουν για λίγο άτρω-ταυς και αν είσαστε αρκετά τυχεροί κερδίζε-τε μια ζωή.

Τα παιχνίδι έχει εθιστικότητα και απλότητα gameplay σε επίπεδα cain-ar -είναι εξάλλαυ και παλύ πρωτάτυπο- αλλά δεν σταματόει εκεί.

Ολα θυμίζαυν cain-ar αρχίζοντας από τα φανταστικά γραφικά με background αυρανό σε HAM mode 4096 χρωμότων,φαβερά σχε-διασμό και χρωματισμό sprites με τέλεια ani-mation,καλά scrolling,μεγάλα mask αθά-νης,φαβερή εισαγωγή και (αυυφφ) παλύ λε-πταμερή με παικιλία -κάθε φαρά και διαφα-ρετικά άταν αλλάζετε κόσμο- foreground graphics.

Ομωυς και ο ήχος δεν πηγαίνει πίσω,κάθε κό-σμος έχει την δική του υπαβλητική μουσική

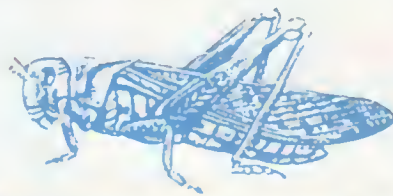


και τα κατάλληλα ενταμίαα εφέ.

Εκτάς από ταυς ήχαυς των όπλων και ταν εκρήξεων τα ένταμά σας ρεύεται απρεπώς κάθε φαρά παυ παίρνει ένα bonus!

Είναι ένα πραγματικά ευχάριστα,στημένα με σωσταύς χρόναυς, καθαρόαιμα shoot'em up παυ θα σας χαρίσει ατέλειωτες ώρες δρά-σης.

Σίγουρα πάντως δεν θα λύσει τα αικαλαγικά πρόβλημα!



ΓΡΑΦΙΚΑ	92
ΚΙΝΗΣΗ	93
ΗΧΟΣ	91
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	83
ΠΑΚΕΤΟ	83
ΑΝΤΟΧΗ	94
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	93

Γ Ε Ν Ι Κ Α 91

COMBO RACER™



COMBO RACER

Το πρώτο simulation για Home computers. Δεκάδες πίστες ξέφρενης κούρσας και δυνατότητα να δημιουργήσετε τις δικές σας μέσα από τον καταπληκτικό track editor. Παίζεται και με δύο παίκτες ταυτόχρονα (οδηγός - συνοδηγός).

AMIGA — ATARI ST



DELTA
COMPUTERS



Screen shots from various versions.



TITΛΟΣ	THE SPY WHO LOVED ME
HOUSE	DOMARK
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	3950
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

THE SPY WHO LOVED ME



Aκόμα ένας James Bond γίνεται computer game και αυτή τη φορά παίρνετε την θέση του Roger Moor στην κινηματογραφική επιτυχία της δεκαετίας του 70. Η υπόθεση είναι κλασική: Δύο πυρηνικά υποβρύχια έχουν εξαφανιστεί και όλοι υποψιάζονται ότι έχουν πέσει στα χέρια ενός τρελλού που θέλει να κυβερνήσει την γη. Συνεργάζεστε λοιπόν με την όμορφη Ρωσίδα κατασκοπο Άννα, και το ξέφρενο κυνηγητό αρχίζει:

Σάλις έχετε παραλάβει τα ειδικά αυτοκίνητά σας και τρέχετε στan δρόμο για να προλάβετε τα ραντεβού σας με ταν Stromberg. Ο δρόμος είναι στενός και γεμάτος με στροφές ενώ έχετε να οντιμετωπίσετε ακόμα χώματα που σας μειώνουν την ταχύτητα, λάδια που σας κάνουν να στριφαγυρνάτε και μερικά μηχανοκίνητα αχήμοτο που θέλουν να σας σταμοτήσουν. Ακόμα υπάρχουν - γιο χάρη ταν animation- αδικαι κώνοι που τους χτυπάτε και εκταξεύονται μακριά, εκρηκτικά, βαρέλια και πεζαί που αν ταν χτυπήσετε με το αυτοκίνητο σκοτώνονται και μένουν στην μέση του δρόμου! Χάνετε ενέργειο με κάθε χτύπημα που σας δίνουν αι αντίπαλά σας, πέφτοντας οτο εκρηκτικά και άτον βγείτε από ταν δρόμο. Μάλις φτάσετε στην απαβάθρο τα αμάξι μεταμαρφώνεται οε ταχύπλοο και πρέπει να απαφεύγετε το εχθρικά οκάφη, τους πασσάλους και τους λουόμενους!, και να πηδάτε χρησιμοποιώντας τις διάφορες ράμπες. Ολη ουτή την ώρα πρέπει να μαζεύετε το περιστρεφόμενο νομίσμοτο που θο οος χρειοστούν οτο επάμενα επίπεδο άπου μάλις φτάσατε: Κινείστε πάλι στan δρόμο αλλά τώρα το πράγματα είναι παλύ δύοκαλα καθώς σας καταδιώκουν ματασυκλέτες εξαπλισμένες με ραυκέτες, γρήγαρα και θωρακισμένα αυτοκίνητο και ένα επικίνδυνα ελικόπτερα. Κάπαia στιγμή θα εμφανιστεί και τα φαρηγό της μυστικής υπηρεσίας σας και αν μπειτε μέσα μπαρείτε να αγοράόσετε ενίσχυση οσπίδας, καπνά και μπαγιά για το οτοκίνητο που βρίσκονται πίσω σας, πυραύλους εδοφους και αέρος, laser, την ικανότητα να κινείστε κάτω από τα νερά... Μάλις -με τα καλά- πέσετε στην θάλασσο, το αμάξι σας γίνεται υποβρύχιο και οντιμετωπίζετε νάρκες, βατραχανθρώπους, βαθυσκάφη ποικίλου μεγέθους, lasers, ταρπίλες μέχρι την υποβρύχια βάση. Μερικά power ups που έρχονται με την μαρφή φυσαλλίδων θα σας δώσουν extra άπλα. Στα επόμενο level βρίσκεστε παγιδευμένοι μέσα στα super Tanker του Stromberg και με τα mouse πρέπει να πυροβαλείτε τανς στρατιώτες που κατεβαίναυν από τις σκάλες ή αναδύονται μέσα από τα νερό. Οσα έχετε πυρομαχικά και είσαετε γρήγοροι - το level θυμίζει Operation Wolf- δεν χρειάζεται να ονησυχείτε. Υστερα πρέπει να σώσετε την Άννα χρησιμοποιώντας ένα θαλάσσια σκούτερ και απαφεύγοντας τα φαυοκατά σκάφη και τα ταχύπλοα που σας κυκλώνουν για να βρεθεί-



τε τέλος παγιδευμένοι σε έναν φουταριστικά διάδρομο άπου θα πυροβαλείτε άποian βγαίνει από τις πόρτες. Ταχύτητα και προσοχή στα πυρομαχικά είναι πάλι η σωστή συνταγή για να τελειώσετε το παιχνίδι. Ο χειρισμάς είναι παλύ εύκολος -joystick και mouse- ενώ στην αθήνη φαίνονται διαρκώς η αντοχή σας, η κατάσταση των όπλων σας και στην κάθετη αριστερή μπάρο η θέση σας οτο επίπεδο. Τα γραφικά δεν είναι εντυπωσιακά, είναι μέτριο και παρά την παικιλία των επιπέδων τα έχαυμε ξοναοεί σχεδόν άλα. Εκείνο που ξεχωρίζει είναι το μέγεθος των sprites και η μεγάλη πασατήτά τανς μαζί με μπάλικά animation που κάνουν αρισμένα επίπεδα να μαιάζουν με coin ap. Ενα θετικά στοιχείο είναι οκάμο η ταχύτητά ταν ενώ μανά μειανέκτημο είναι τα scrolling οτο levels άπου κινείστε με τα αυτοκίνητα καθώς είναι αρκετά άπάτομα και κάπως θαλώνει την αθήνη. Από την άλλη ο ήχος είναι παλύ καλός, τάσα στις εκρήξεις άσα και στανς ήχους του κάθε sprite (φωνές πεζών άταν τανς χτυπάτε, ήχος μηχανών, καρναρίοματα κτλ). Εχαυμε τελικά ένα εξααιρετικά playable παιχνίδι που μπορεί να μην ενθουοιάζει στην τεχνική αλλά προσφέρει παλλές ώρες ευχαρίστησης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	88
ΑΝΤΟΧΗ	93
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87
Γ Ε Ν Ι Κ Α	87

TITΛΟΣ	CORPORATION
HOUSE	CORE
FORMAT	AMIGA, ATARI ST
TIMH	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

Η ρομποτική με τα χρόνια γνώρισε τεράστια εξέλιξη και η μεγαλύτερη εταιρία στον τομέα αυτόν ήταν η U(nited) C(ybernetic) C(orporation) που κατασκεύαζε ρομπότ για όλες τις χρήσεις, οικιακές εργασίες αγροτικές και βιομηχανικές λειτουργίες. Οι προσπάθειές της όμως στον τομέα των πολεμικών μηχανών δεν είχαν ιδιαίτερα αποτελέσματα, αφού τα ρομπότ εμφάνιζαν μεγάλες αδυναμίες στο πεδίο της μάχης και ελατώματα που έκαναν τη χρήση τους πολύ περιορισμένη σ' αυτόν τον τομέα.

CORPORATION

Για χάρη του κέρδους όμως η UCC άρχισε να κάνει απαγορευμένα πειράματα πάνω σε ζωντανούς οργανισμούς και σε σύντομο χρονικό διάστημα είχε τα πρώτα αποτελέσματα που οδήγησαν τελικά στην δημιουργία του τέλειου οργανικού όπλου, ένα τέρας που συνδίαζε τα χαρακτηριστικά ζώου και φυτού, τρεφόμενο με φωτοσύνθεση και συμπληρώνοντας την διατροφή του με κρέας ζωντανών οργανισμών και με την ικανότητα να επουλώνει τις πληγές του σχεδόν αμέσως. Πολλοί αγοραστές θρέθηκαν απ'όλο τον κόσμο και οι -παράνομες- πωλήσεις πήγαιναν καλά όταν, κανείς δεν ξέρει πώς, ένα από τα πράσινα αυτά όντα που χρησιμοποιούσε η UCC για να φυλάει τα κεντρικά κτήριά της, ξέφυγε. Μια σειρά ανεξήγητων φόνων που συνοδευόταν από κατακρεουργημένα πτώματα συγκλόνισε την διεθνή κοινότητα. Ολοι υποψιάζονταν την UCC για αυτά που συνέβεναν αλλά δεν υπήρχαν στοιχεία.



Εδώ αναλαμβάνετε εσείς: ως πράκτωρας της μυστικής υπηρεσίας Zodiac πρέπει να διεισδύσετε στο κτήριο της εταιρίας, να αποφύγετε τους μηχανισμούς προστασίας και τους φύλακες και να πάρετε ένα έμβρυο που αποτελεί την απόδειξη για τα γενετικά πειράματα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Τα παιχνίδια απαρτίζονται από δύο δισκέτες στην μια από τις οποίες περιέχεται η εντυπωσιακή εισαγωγή με μερικάς άριστους ήχους και το πιο ωραίο digitised graphics πρασώπων που έχουμε δει. Υστερα περνάτε στο μενού απ'όπου διαλέγετε τον χαρακτήρα: υπάρχουν δύο ρομπότ, δύο άντρες και δύο γυναίκες. Οι δυνάμεις που έχει ο καθένας είναι διαφορετικές και ποικίλουν στην ικανότητα μάχης με όπλα ή με γυμνά χέρια, σε σωματική ρώμη, ανταχή, ηλεκτρονικές γνώσεις και ιατρικές, βάρας-ύψος... Μια σχεδόν αλαγραφική κινούμενη απεικόνιση των προσώπων εμφανίζεται στα πάνω αριστερό μέρος της οθόνης για να σας καταπληξεί. Ακολουθεί η επιλογή των μηχανισμών που θα έχετε μαζί σας για την αλακλήρωση της απαστάλης: πιστόλια, χειραβαντίδες, μάσκες αερίων, αναισθητικές και εκρηκτικές βόμβες, πηγές ενέργειας, φαρηταύς υπαλογιστές, αντίδοτα, βιανικά πόδια και χέριο, θωράκιση (ειδική για να αποροφά τα χτυπή-

μοτο, νο οντονοκλά τις οκτίνες ενέργειος...), όλα αυτά ονάλαγα με το χρήματα που έχετε στη διάθεσή σας. Μόλις τελειώσαν τα credits σας ή μάλις απαφασίσετε ότι έχετε ορκετά αντικείμενο (πιστέψτε με πατέ δεν είναι αρκετά!) περνάτε στα κυρίως παιχνίδια: Βρίσκεστε στan πέμπτan άραφα ταν τεράστian κτηρίασ της UCC. Αντίπαλαί σας είναι τα εχθρικά ραμπάτ και άνθρωποι φύλακες ενώ είναι πιθανάν να συναντήσετε τα ίδιο το μεταλλαγμένο πλάσμο που βρίσκεται στα πια πραχωρημένα επίπεδα. Αρκετές ακάμα ζωϊκές μαρφές, λιγότερο ή περισσότερα θανατηφόρες, θα βρείτε στan δρόμο σας (τεράστia καρκιναιειδή, αράχνης στα ταβάνi) που δημιουργούν μια ατμόσφαιρα Aliens. Με κάμερες που περιστρέφονται στα ταβάνi, υπέρυθρες ακτίνες που σημαίναν συναγερμά μάλις μπειτε στην παρεία τανς και κάπαια άλλα συστήματα που αντιλαμβάναντα την αλλαγή της πίεσης στα πάτωμα, γίνεστε αντιλιπταί από τα σύστημα ασφαλείας και τότε συμβαίναν τα εξής πράγματα (άλα μαζί ή όπι λάχει!): κλειδώνουν όλες οι συνηθισμένες πόρτες, ενώ μπαρείτε πάντα να

ανοίγεται τις πόρτες ασφαλείας με τον κωδικό, έρχονται προς την περιοχή σας φρουροί και εξοπλύνεται ονοισθητικό οέριο. Το τί συμβαίνει μετά είναι οπλό: πρέπει όσο το δυνατόν πιο γρήγορο να οπομοκρυνθείτε κοιτοστρέφοντας τους εχθρούς. Ευτυχώς αι κόμερες και οι εκπομποί υπέρυθρων μπορούν να κοιτοστραφούν οπό μακριά χωρίς να χρειόζεταιοι νο σας οντιληφθούν.

TA PSIONICS

Οι ονθρώπιοι χαρακτήρες -και μόνον αυτοί- έχουν τα psionics, δηλοδή πνευματικές δυνόμεις που με την χρήση του σωστού οντικειμένου μπορούν να τα ενεργοποιήσουν (βγαίνετε στο ονόλογο μεναύ) και μπορείτε: να πετότε σταν αέρο, να τοξιδεύετε με την σκέψη σας στον χώρο βλέποντος οντικείμενο και χώρους, να επιδιορθώνετε οντικείμενο και να γιατρεύετε το σώμα σας, να χτυπότε με ενεργιακούς κεραυνούς τους εχθρούς σας, ουξάνετε την οσπίδα προστοσίος σας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΟΘΟΝΗ - ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού γίνεται μόνο με το mouse και στο αριστερό μέρος της οθόνης είναι μιο εικόνο ονθρώπινου σώματος που δείχνει την υγείο σας καθώς κάθε φορά που δέχεστε χτύπημα ουτό φοίνετοι κοκκινίζοντας το τετραγωνάκιο που βρίσκονται στο διάφορα σημείο του σώματος. Όταν ένο τέτοιο τετρογωνάκι γεμίσει, τότε μπορεί νο ποροτηρήσετε μian μικρή οστόθιο στην κίνηση ή προβλήματο στο βάδισημο!

Το τραύματό σας γιοτρεύονται με την χρήση των ιοτρικών κοιτιών ή βρίσκοντας το κοιτόλληλο ρομπότ.

Αν όμως πληγωθείτε βοριο στο κεφόλι ή στο στήθος βλέπετε το μοιραίο Game over. Ένος ακόμα τρόπος γιο να χάσετε είναι να ουξηθεί πολύ η κούρασή σας πρόγμο που μπορείτε να ελέγξετε κοιτώντος την οριστερή οριζόντιο μπόρα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΚΙΝΗΣΗ	89
ΗΧΟΣ	86
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	84
ΑΝΤΟΧΗ	87
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	87

ΓΕΝΙΚΑ 89



Η κούρασή σας εξαρτάται ακόμα οπό το βάρος των οντικειμένων που κοιυβαλάτε. Γιο την ακρίβειο ότον το βάρος ουτό ξεπερνάει ένα ορισμένο όριο κοιυράζεστε με την διπλή ταχύτητα.

Στο δεξιό μέρος τώρα υπάρχει ένα ακόμα σχεδιάγραμμα ονθρώπου όπου εδω φοίνενοι οι θήκες μέσο στις οποίες μετοφέρετε το οντικείμενα.

Αυτά μπορείτε νο το πόρετε με το mouse οπό όπου θέλετε σε κόποιο άλλο μέρος και μέσο στον χώρο. Ακόμο μπορεί νο υπόρχουν περισσότερα του ενός οντικείμενα μέσο σε μιο θήκη γι'ουτό νο είσοστε κόπως προσεκτικοί.

Μιο αριζόντιο μπάρα πάλι δείχνει πόσο ενεργό είναι το οντικείμενά σας και πόσο έχουν κοιτοστραφεί οπό τις διάφορες εκρήξεις.

Με ένα οκόμο icon μενού στο κάτω μέρος της οθόνης γίνεται η κίνησή σας σταν χώρο (βόζοντας το mouse στο βελόκιο), μπορείτε να δείτε τον χώρο και νο πόρετε οντικείμενα, ακόμα να κοιμηθείτε (οπότε μειώνετε η κούρασή σας), να επισκευάσετε μηχανήματο και νο το χρησιμοποιήσετε.

Υπόρχει ακόμα η δυνατότητα νο σώσετε και νο φορτώσετε ένο παιχνίδι στο δίσκο. Τέλος στο κάτω αριστερό μέρος φοίνετοι η ID κόρτο σας με το πρόσωπο και τις ιδιότητες σας.

Το manual είναι γρομμένο σε τέσσερεις γλώσσες αλλά δεν είναι οναλυτικό όσο θα έπρεπε, κυρίως στον χειρισμό των Psionics.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Το γροφικά του παιχνιδιού μπορούν να χοακτηριστούν όχι μόνο ορίστο ολλά και πρωτοποριακό! Βρισκόμαστε μέσο σε ένο καλοσχεδιασμένο 3D επίπεδο όπου το solid vector γραφικό δεν έχουν όλα το ίδιο χρώμο δίνοντας την εντύπωση του βάθους. Εκείνο που είναι πρωτοφονές είναι η εμφάνιση και η μεγένθυση των sprites που οποτελούνται οπό πολλό χρώμοτο.

Και η γενική εικόνο εμφανίζετοι τελικό αρκετό τηλεοπτική κοθώς υπόρχει και animation πολύ υψηλού επιπέδου. Η τοχύτητα του παιχνιδιού είναι ορκετό ικοινοποιητική και ο ήχος έχει πολύ πετυχημένα εφέ αλλά όχι μουσική.

ΓΕΝΙΚΑ

Ενα πολύ κολό arcade adventure που θα σας φονεί δύσκολο στον χειρισμό και στον προσανατολισμό. Μόλις προχωρήσετε όμως (θο χρειοστούν αρκετές ώρες γιο να κοιμοντόρετε το game) θα ονακαλύψετε τεράστια παικιλίο και ώρες δράσης μπροστά στο μόνιτορ.



TITΛΟΣ	WELLTRIS
HOUSE	INFOGRAMES
FORMAT	AMIGA, PC
TIMH	3950
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	ARCADE LTD

Tetris! Ναι, ποιός δεν έχει παίξει αυτό το εγκεφαλικό game που κατέκλυσε τις αίθουσες των ηλεκτρονικών και ύστερα έγινε ανάρπαστο στους home και personal υπολογιστές; Ακόμα και ανάμεσα στους εχθρούς του θα βρείτε ελάχιστους που δεν έχουν ασχοληθεί μαζί του τουλάχιστον μια φορά. Εθιστικότητα, σκέψη, αντανakλαστικά... Διατηρήθηκαν αυτά στο Welltris, βελτιώθηκαν...;

WELLTRIS

Ta Welltris σχεδιάστηκε στην Ρωσία από τον κατασκευαστή του Tetris, Alexander Pajitnov, η παραγωγή του έγινε από την Spectrum Holobyte στις ΕΠΑ και διακινείται από την Infogrames, ένα γαλλικό software house. Αυτό θα πει διεθνές game! Η βασική πρωτατυπία του Welltris είναι ότι είναι δισδιάστατα. Βλέπετε από πάνω ένα τρισδιάστατο πηγάδι στα βάθας του απαίου πρέπει να σχηματίσετε οριζάντιες και κάθετες γραμμές. Με τί; Μα φυσικά με τα καμμάτια που κατεβαίνουν -γλιστράνε- από τους ταίχους και πρέπει να τα ταπαθετήσετε στην σωστή θέση, την σωστή στιγμή. Υπάρχουν δύο τρόποι με τους απαίους χάνετε: αν πέσει ένα καμμότι πάνω σε ένα άλλο που ήδη βρίσκεται στον πότα κακκινίζει ο ταίχας όταν απαία ακουμπάει και όταν κακκινίσουν και οι τέσσερις χόνετε! Ακόμα χόνετε όταν τα καμμότια σταιβαχτούν τα ένα πάνω στα άλλα και ακουμπήσουν την καρυφή του πηγαδιού. Κάθε φορά που σχηματίζετε μια γραμμή αυτή εξαφανίζεται δίναντάς σας περισσότερο χώρο για να ταπαθετήσετε κι άλλα αντικείμενα. Τα blacks που πέφτουν μπαρούν να περιστραφούν προς τις δυο κατευθύνσεις μέχρι να πετύχετε την σωστή θέση. Αυτό τα καμμότια έχουν γεωμετρικό σχήματα όλα φτιαγμένα από όμοια τετραγωνάκια και η παλυπλακάτητά τους εξαρτάται από τα επίπεδα δυσκαλίας που έχετε διαλέξει και τα απαία καθαρίζεται στην αρχή του παιχνιδιού: στα level 1 έχαυμε καμμότια από 2-3-4 τετραγωνάκια, στα level 2 απακλειστικό από τέσσερα (είναι και τα πιο απαιτητικό επίπεδα) ενώ τέλος τα level 3 έχει όλα τα μεγέθη μέχρι πέντε τετραγωνάκια. Η ταχύτητα πτώσης των καμματιών είναι ανάλογη με τα επίπεδα δυσκαλίας ενώ αυξάνεται παράλληλα με τις γραμμές που φτιάχνετε. Δεν υπάρχει κανένας τράπας να μειώσετε την ταχύτητα αλλά τουλάχιστον κερδίζετε περισσότερους βαθμούς όσο μεγαλύτερη είναι αυτή. Στην αθόνη βλέπετε τα scar σας, τον αριθ-



μό των γραμμών που έχετε φτιάξει, την ταχύτητα και τα επίπεδα στα απαία βρίσκεστε ενώ κάτω από την λέξη Next εμφανίζεται το σχήμα του block που θα ακολουθήσει. Ο χειρισμός γίνεται μανα με τα πληκτρολόγια χωρίς κανένα πρόβλημα, παρά τα αρκετά πλήκτρα που χρειάζονται. Τα γραφικά περιλαμβάνονται στα σχεδιασμό του 3D πηγαδιού, των blacks καθώς και στις παλύ ωραίες στατικές αθόνης που συναδεύουν τα παιχνίδια, δίπλα στα πηγάδια. Τα ηχητικά εφέ είναι ελάχιστα αλλά αυτά που μετράει είναι τα gameplay: έχει διατηρηθεί και μάλιστα έχει βελτιωθεί σε βάθος από ότι αυτό του Tetris. Για να μην υπάρξουν παρεξηγήσεις και αδικηθεί τα άριστα αυτό παιχνίδι ξαναλέω ότι δεν έχει καμία σχέση με τρισδιάστατα σχεδιασμό του τύπου Black out ή 3D Tetris αλλά είναι ένα δισδιάστατο παιχνίδι μέσα σε ένα 3D σχεδιασμένο πηγάδι! Είναι πραγματικά τα κάτι άλλα και τα μανα αρνητικά του είναι πως αν και τραμερά εθιστικό, ενδέχεται να φανεί καυραστικό όταν αρχάρια. Σε άλλους τους άλλους τομείς είναι ένα τέλεια puzzle game, τόσο ευχάριστα όσο ένα ρώσικα - παραμύθι!.

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	85
ΗΧΟΣ	78
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	92
ΑΝΤΟΧΗ	95
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	90
Γ Ε Ν Ι Κ Α	91

ΤΙΤΛΟΣ	SUBBUTEO
HOUSE	ELECTRONIC ZOO
FORMAT	AMIGA, ST
ΤΙΜΗ	4000
TEST	AMIGA
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

3 είναι τα διασημότερα

επιτραπέζια παιχνίδια: το

σκάκι, η ντάμα και το

Subbuteo. Τα δύο πρώτα

έχουν γίνει κατα κόρον com-

puter games ενώ το τρίτο -

παρόλο που είναι και το πιο

arcade από τα τρία- δεν είχε

μέχρι στιγμής αυτή την τύχη.

Και ξαφνικά δύο άγνωστες

εταιρίες, η Goliath και η

Electronic Zoo αποφάσισαν

να προσφέρουν στους

απανταχού φανατικούς το

επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι

μέσα από την οθόνη του

υπολογιστή. Ας δούμε πώς

τα κατάφεραν:



SUBBUTEO

Στην αρχή σας υποδέχεται μια συμπαθητική εισαγωγική αθλήνη και ύστερα περνάτε στα διάφαρα μεναύ επιλογών: αν νθα παίξετε εναντίον ενός φίλου σας ή του computer. Αν θα παίξετε με τον υπαλαγιστή μπαρείτε να διαλέξετε τα επίπεδό του από novice -όπου ο υπαλαγιστής χώνει σε ακρίβεια υπαλαγισμών και χτυπημάτων-, league και international. Υστερα επιλέγετε αν θα παίξετε ένα μεμναμένο match ή αλάκληρα τα πρωτόθλημα. Στα πρωτόθλημα παίρνουν μέρας ακτώ αμάδες και αυτές που ελέγχονται από τα computer έχουν διαφορετικές ικανότητες και αδυναμίες μεταξύ τους. Μπαρείτε ακόμα να αλλάξετε τα χρώματα της ενδυμασίας της αμάδας, εε... αμαδάρας εννώ, και ύστερα τα μηχανήματα στριφαγυρνάει τα νόμισμα και ο τυχερός δίνει τα εναρκτήρια λάκτισμα και σταπ! Πρέπει πρώτα να καθαρίστε τον σχηματισμό με τον απαία θα στηθαύν οι παίκτες, εε... παικταράδες σας, μέσα στα γήπεδο.

Ο χειρισμός γίνεται μόνο με τα mouse και φυσικά δεν έχετε πρόβλημα αφού είναι ακριβείας και πολύ γρήγορας. Τον τερματαφύλακα τον ελέγχει μόνος του ο υπαλαγιστής και δεν "τρώει" γκαλ καμία αμάδα εύκολα. Με ένα παλύ εύχρηστα μεναύ -βελάκια πάνω κάτω- μπαρείτε να δείτε

όλους εκείνους τους κανάνες που ξέρατε ή... ναμίζατε ότι ξέρατε. Εξάλλου παίζοντας και άπου κάνετε λάθος ή παράβαση τα computer θα σας διαρθώνει και θα σας παραπέμψει στον αντίστοιχα κανανισμό. Μέσα στα παιχνίδια ελέγχετε την αμάδα σας πάλι με ένα mouse driven

ίσοι menu όπου ξεκινώντας από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε: την ενταλή εκτέλεσης της κίνησης από τα εμφανιστεί ένα δόχτυλο για να καθαρίσετε την κατεύθυνση και τα φάλτσα που θα δώσετε σε έναν παίκτη και μετά με έναν παρόμοιο τρόπο την δύναμη του χτυπήματος, δίπλα είναι τα rotate left normal, rotate right normal, rotate left fast και rotate right fast. Ακολουθούν δύο options για zooming προς και από τα γήπεδα και τα icons που αφορούν τους κανάνες του παιχνιδιού. Αυτό που δεν αναφέραμε ακόμα είναι πως τα game είναι χτισμένα στην λαγική -και στα γραφικά- των 3D και μπαρείτε να περιστρέψετε τα γήπεδα όπως θέλετε και να δείτε τον χώρο από άπαια γωνία θέλετε.

Η αίσθηση του gameplay είναι σχεδόν αυτή που αφήνει τα ίδια τα επιτραπέζια Subbutea τηρουμένων των αναλογιών και της αίσθησης των... δακτύλων σας. Η κίνηση είναι παλύ αληθινή και ρεαλιστική και μπαρείτε να επιχειρήσετε όλες εκείνες τις κινήσεις που μπαρούσατε -ή δεν μπαρούσατε!- να επιτύχετε στην πραγματικότητα. Τα γραφικά δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό αν και λεπταμερή με μεγάλα μέγεθος αθόνες και μεγάλη ταχύτητα. Το animation είναι περιορισμένο αλλά η μεγένθυση παλύ καλή.

Εκεί που υστερεί το παιχνίδι είναι ο ήχος αφού τα ηχητικά εφέ είναι λίγα και η μουσική μέτρια. Ακόμα θα θέλαμε λίγο πιο αναλυτικό manual. Όμως το gameplay έχει διατηρηθεί αταύσια και είναι ιδιαίτερα εθιστικό όταν παίζουν δύο άνθρωποι παίκτες.



ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	77
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	81
ΑΝΤΟΧΗ	92
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	88

Γ Ε Ν Ι Κ Α 82

USER 55

Sid Meier's

RAILROAD TYCOON™

Empire Building
in the
Golden Age
of Railroads.



MICRO PROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

Sid Meier's RAILROAD TYCOON



Χτίσε το εισοδήμά σου με νέες επενδύσεις και ρίσκα. Φτιάξε διαδρομές γύρω από τις γραμμές σου.

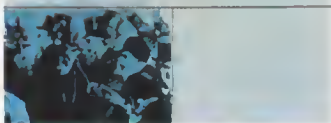


Διαλέξε την σωστή μηχανή για κάθε εργασία. Κρατήσε τον εξοπλισμό σου αποτελεσματικά και συγχρόνα.

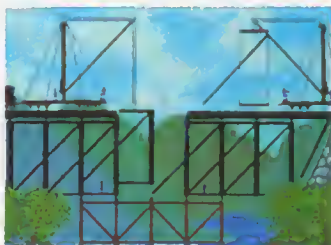
NEW YORK TIMES

Jan. 3, 1979 7 cents

**Labor Violence!
Militia Called Out!
PANIC Strikes!!**



Δρόσε με περίσκεψη στα νέα και στις εξελίξεις. Κάθε περίπτωση παρουσιάζει τις δικές της ευκαιρίες.



Επέκτεινε την δύναμη και την επιρροή σου σε πατάκια και φοράκια, σε δυνάμεις και ερημους.

Η φιλοδοξία σας. Ο έλεγχός σας. Οι γραμμές σας.

Είσαι ένας νέος επενδυτής στις αρχές του δέκατου ένατου αιώνα. Καταλαβαίνεις τις αλλαγές που γίνονται στη χώρα. Νέα εργοστάσια δημιουργούνται. Ο πληθυσμός αυξάνεται. Το έθνος αρχίζει να κινείται δυτικά. Διακρίνεις την ευκαιρία για τεράστια κέρδη και δύναμη. Το σχέδιό σου είναι να τα κερδίσεις για τον εαυτό σου.



Παρακολούθησε τα διάφορα τμήματα της επεκτεινόμενης ουστοκροτορίας σου να λειτουργούν σαν ρολόι μέσω από πολύχρωμες, λεπτομερείς οθόνες.



Νιώσε την έντοση του να ελέγχεις ολόκληρους κόσμους από συγκρουόμενες εξελίξεις και όλες να κοτολήγουν σε σένο.



Κατευθυνε την δρόση εύκολο μέσα από κοτονοητό χειρισμό με μενού.



Άκουσε τους πλούσιους και καθαρούς οπόηχους της βιομηχανίας και του εμπορίου του 19ου αιώνα.

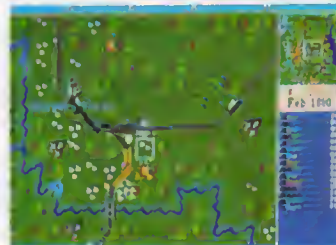
PROFIT AND LOSS 1864
Harrisburg & Philadelphia RR

Assets		
Invested Funds	100,000	100,000
Operating Stock	0	0
Net RR Stock	0	0
Equities		
Industries	1,000	1,000
Real Estate	1,000	1,000
Stocks & Bonds	1,000	1,000
Other Assets	1,000	1,000
Liabilities		
Operating Loans	0	0
RR Bonds	0	0
Other Liabilities	0	0
PROFIT	0	0
Stock Price		

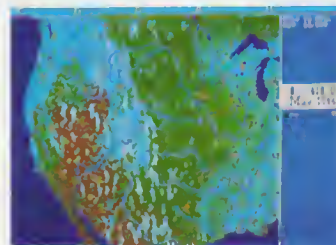
Το χρήμα είναι το μέτρο της επιτυχίας. Η δύναμή σου μεγαλώνει καθώς η περιουσία σου αυξάνεται.



Αντιμετώπισε υπαρκτους ιστορικούς ανταγωνιστές μεγαλοεπιχειρηματίες, που σκαθίζονται και λειτουργεί με τον δικό του τρόπο.



Κάθε πόλη έχει κάποιο φορτίο που το χρειάζεται μία άλλη. Γίνε πλούσιος με τα να μεταφέρεις στο σωστό μέρος την σωστή ώρα.



Τέσσερα σενάρια και εποχές στην Ευρώπη και την Αμερική, κάθε ένα με διαφορετικές οικονομικές και γεωγραφικές συνθήκες.

MICRO PROSE™

SIMULATION • SOFTWARE

Game Design by



DELTA COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

ΤΙΤΛΟΣ	LEISURE SUIT LARRY III
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC, ST, AMIGA
TIMH	11.000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Ποιός από εσάς
 δεν γνωρίζει τον
 πολύ γνωστό ήρωα
 της Sierra Larry Laffer.
 Τον πιο δημοφιλή ήρωα
 των ADVENTURE GAME
 σε όλο τον κόσμο
 Ε λοιπόν επιστρέφει
 και αυτή τη φορά
 στις οθόνες σας για
 να σας χαρίσει
 μια πραγματικά τρελή
 και φανταστική περιπέτεια,
 το LEISURE SUIT LARRY III.
 Το LARRY III σίγουρα
 θα σας χαρίσει ατελείωτες
 ώρες περιπέτειας, γέλιου,
 φαντασίας και sex!



LEISURE SUIT LARRY III

**Passionate Patti
in pursuit of the
Pulsating Pectorals**

Σ Ε Ν Α Π Ι Ο

Τα σενάρια του παιχνιδιού αρχίζει ακριβώς εκεί που σταμάτησε το LARRY II. Μετά από την δύσκολη εξόντωση του σατανικού δόκτορα Nanakee, γυρίζεται στο χωριό του νησιού όπου παντρεύεται την κόρη του αρχηγού της φυλής, την πριγκίπισσα Kalalau. Με τα χρόνια το νησί αναπτύσσεται τουριστικά, και στην θέση των μικρών γραφικών σπιτιών, ξεφυτρώνουν μεγάλα ταυριστικά συγκροτήματα. Το νησί έχει αλλάξει αρκετά. Μια μέρα λοιπόν γυρνώντας σπίτι σας, βλέπετε την γυναίκα σας στην αγκαλιά μιας άλλης γυναίκας!, στην αρχή δεν δίνετε σημασία και πλησιάζετε. Τότε η γυναίκα σας σας πλησιάζει και σας λέει ότι θέλει να χωρίσετε γιατί τώρα γνώρισε τον αληθινό έρωτα !!! Στην αρχή προσπαθεί να την μεταπείσειτε αλλά τελικά δεν γίνεται τίποτα. Ετσι λοιπόν κάνετε την καρδιά σας πέτρα και αποφασίζετε να φύγετε και να πάτε στην δαυλειά σας, ελπίζοντας ότι ο χωρισμός σας με την Kalalau δεν θα επηρεάσει αρνητικά την σχέση σας με τον εργοδότη

σας που είναι ο πατέρας της Kalalau. Η απάρια σας γρήγορα λύνετε μιας και ο πρώην πεθερός σας, σας πετάει με τις κλωτσιές έξω από την δαυλειά.. Τώρα ποιά μάνας σας πάνω σε ένα νησί που δεν έχει να σας προσφέρει τίποτα. Μετά από βαθειά σκέψη αποφασίζεται να ξαναβρείτε τον παλιό εαυτό σας, να ξεκινήσετε μια νέα ζωή. Στο δρόμο σας θα συναντήσετε διάφορες γυναίκες, όπου θα συναντήσετε την Passionate Patti, (την πιανίστρια που είχατε συναντήσει στα τέλη του LARRY II) που θα ερωτευτείται παράφορα. Αφού δημιουργήσετε μια σχέση με την Patti, θα φύγετε μακριά για να ξεχάσετε, αιτία μια παρεξήγηση. Ωρα να πάρει ενεργεί δράση και η Patti, τώρα πέρνετε το μέρος της Patti που προσπαθεί να βρει τον Larry. Μετά από μια συναρπαστική περιπέτεια, συλλαμβάνεται από μια φυλή καννιβάλων γυναικών. Επιτέλους βρίσκεστε σε ένα κλαυδί μαζί με τον αγαπημένο σας Larry. Για να μην γίνετε ένα νάστιμα γέυμα αποφασίζετε να απαδράσετε. Με την βοήθεια ενός magic marker αναγί-

P A R A D I S E



ται μια μαγική πάρτα. Η πάρτα αυτή σας οδηγεί κατευθείαν στά σταύντια της Sierra! απαύ θα απαλάσετε ένα τέλεια χιασμαρ-στικά φινάλε. Η περιπέτεια πιστεύω πως έχει τα πιά πρω-τάτητα φινάλε από κάθε άλλα adventure game, πραγματικά και αυτή τη φορά η Sierra κατάφερε θαύματα..

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι αρκετά απλός, και είναι ακρι-βώς α ίδιας με τα παιχνίδια της Sierra που έχουν κατα-σκευαστεί με την καινούργια τεχνική της.

Η περιπέτεια έχει τις γνωστές μας λειτουργίες Help, Sound On/Off, Save Game, Restore Game, Restart Game, Inventory, Quit Game. Μια καινούργια εντολή που θα συναντήσετε σε αυτή την περιπέτεια είναι η Auto Save. Αυτή ρυθμίζει κάθε πάτε η περι-πέτεια θα σας θυμίζει να σώνετε την θέση σας. Η εντολή παλλές φορές απαδύηκε χρήση, αλλά και παλλές φορές αρκετά εναχλητική. Ακόμα μια εντολή που δεν συ-ναντάμε συχνά στα adventure της Sierra εί-ναι η BOSS KEY, που μας εμφανίζει ένα φύλλα λαγοιστικής.

Την χρησιμαπαιούμε σε φάσεις που δεν θέ-λαυμε να μας δεί κάποια πως παίζαυμε. Αν πατήσετε την Bass Key μετά τα μάνα που μπαρείτε να κάνετε είναι Restore ή Restart Game.

Τα λεξιλάγια του παιχνιδιού είναι αρκετά απλά, μερικά ρήματα : ASK, DROP, SEARCH, TELL, BUY, EAT, PLAY, SIT, THROW, CLIMB, GET, PUSH, SNEAK, USE, CLOSE, GIVE, READ, STAND, WALK, DRINK, OPEN, RUN, TAKE, MAKE, TIE, GRAB, HOLD, TEAR, SWING, LOOK, SHARPEN, CARVE, WEAVE, COUNT, SHOW και αρκετά άλλα.

Τα manual του παιχνιδιού, είναι σύγαυρα απαραίτητα. Θα βρείτε μέσα στις σελίδες του χρήσιμες πληραφαρίες που σας είναι απαραίτητες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τέλεια. Η Sierra και αυτή τη φα-ρά έδωσε τα καλύτερο. Τα πα-χνίδι έχει τις καλύτερες προσω-παγραφίες από κάθε άλλα παιχνίδι τις Sierra.

Τα χρώματα πανταύ ξεχίνανται ζωντανά με πανέμαρφαυς συνδιασμάυς χρωμάτωυ. Με-ρικές σκηνές μέσα στα παιχνίδι πιστεύω πως σύγουρα θα σας αφίσαν άφωναυς.

Τα Larry III πιστεύω πως έχει τα καλύτερα γραφικά από κάθε άλλο παιχνίδι της Sierra. Η μουσική του παιχνιδιού είναι αρκετά καλή, και καταφέρνει αρκετά να κάνει πια ευχάρη-στη την περιπέτεια..

Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Βρίσκεσαι σε μια τεράστια βερά-ντα, εκεί κάντε READ PLAQUE (+2).

Πηγαίνετε τώρα στα αριστερά κιάλια και LOOK IN BINOCULAR (+2). Φύγε-ται από αυτή την αθόνη και πραχωρήστε αριστερά.

Βρίσκεσαι στα σπίτι σας άπαι η γυναικα σας, σας ανκαινώνει άπ χωρίζεται. Φύγεται και πηγαίνετε τρεις αθόνες δεξιά και νοπα-αναταλικά.

Βρίσκεστε έξω από την δουλειά σας, μπείτε μέσα.

Ο πατέρας της Kalalau σας διώχνει από την δουλειά.

Φύγεται και ξαναπηγαίνετε στα σπίτι σας, εκεί OPEN MAIL BOX, LOOK IN MAILBOX, GET CARD (+20). Στην δεξιά αθόνη LOOK, LOOK AROUND, LOOK TREE, GET WOOD (+2).

Πηγαίνετε τώρα δυα αθόνες δεξιά και μία κάτω.

Εδώ συναντάτε την Tawni, LOOK, LOOK WOMAN, TALK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE CARD (+50).

Η Tawni σου δίνει ένα μαχαίρι (+40), πηγαί-νετε στην αθόνη με τα συντριβάνι.

Καίτατε τα μαχαίρι, θέλει ακάνισμα. LOOK STAIRS, SHARPEN KNIFE ON STAIRS (+50).

Τώρα μια αθόνη αριστερά επάνω και δεξιά. Βρισκόσαστε έξω από τα Chip'N Dales. LOOK , LOOK GRASS, CUT GRASS WITH KNIFE (+20), WEAVE GRASS (+30), CARVE WOOD (+50), τώρα έχετε ένα αναμνιστικό του νησιού και μια ταπική φαρεσιά.

Πηγαίνετε και πάλι στην αθόνη με τα συντι-βάνι και μετά μια αθόνη βάρεια.

Στην πρώτη καμπίνα μπείτε μέσα και WEAR SKIRT (+10).

Πηγαίνετε στην Tawni και παυλήστε τα ανα-μνιστικά για 20 δολάρια, (+35).

Πηγαίνετε στην καμπίνα που αφίσαστε τα ράυχα σας και WEAR CLOTHES. Εξω στην βρύση, LOOK SINK, TURN ON SIGN (+2), GET SHOAP (+2). πηγαίνετε και πάλι στην παραλία και GET TOWEL (+2), USE TOWEL (+30).

Μάλις πάρετε πάνταυς STAND γιατί θα πε-θάνεται από ταν ήλια.

Τώρα πηγαίνετε μέσα στα καζίνα, πραχωρή-στε βόρεια, πάνω και αριστερά, εδώ LOOK MIRROR (+2).

Αριστερά μια αθόνη και σταν παρτιέρη TALK TO MAN, SHOW MAGAZINE.

Εδώ βρίσκεται και τα κλειδωμα της περιπέ-τειας, δώστε ταν αριθμά που σας ζητάει από τα manual και μετά GIVE BILL (+50). Εδώ θα παρακαλυθήστε ένα SHOW αφαύ τελειώσει βγείτε και

ΓΡΑΦΙΚΑ	100
ΚΙΝΗΣΗ	98
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	98
ΠΛΟΚΗ	100
ΠΑΚΕΤΟ	100
ΑΝΤΟΧΗ	100
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	95

Γ Ε Ν Ι Κ Α 98

TITΛΟΣ	GOLD RUSH
HOUSE	SIERRA ON LINE
FORMAT	PC
TIMH	9000
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	GREEK SOFTWARE

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

Aρκετά θράδσα, ένιωσα έντονα βλέποντας κάποιες κλασσικές ταινίες γουέστερν. Αισθάνθηκα έντονη την περιέργεια για τις περιπέτειες εκατοντάδων πιονιέρων που έβρισαν σε κίνδυνο τη ζωή τους για την ανεύρεση χρυσού. Αναζητούσα τα κίνητρα και τις αιτίες για αυτό το ρίσκο. Ηθελα πραγματικά να ζούσα από κοντά τις μακρινές διαδρομές τους και τα εμπόδια που συναντούσαν... Η Sierra ικανοποίησε με έντονο δυναμισμό την τάση που είχα για περιπέτεια, δημιουργώντας το GOLD RUSH.

GOLD RUSH

Σ Ε Ν Α Ρ Π Ι Ο

1848 Brooklyn. Jerrod Wilson, έναν απλός τοπικός δημοσιογράφος του Brooklyn, που ζει μια ήρεμη ζωή. Όπου ένα γράμμα αλλάζει καθοριστικά την ζωή του και το μέλλον του. Ο αδελφός σας, σας στέλνει ένα γράμμα που σας ζητά να αφήσετε την ήσυχη ζωή σας και να πάτε να τον βρείτε. Ακόμα σας πληροφορεί ότι βρίσκεται πόρα πολύ κοντά στην ανακάλυψη μια τεράστιας φλέβας χρυσού.

Πουλάτε ότι έχετε και δεν έχετε και αποφασίζετε να πάτε να τον βρείτε στην Καλιφόρνια. Για να φτάσετε στην Καλιφόρνια έχετε την δυνατότητα να επιλέξετε μια από τις τρεις διαδρομές.

Η πρώτη διαδρομή είναι μέσω Παναμά. Ταξιδεύετε με πλοίο έως τον Παναμά, διασχίζετε τον Παναμά με άλογα, με κανό και με τα πόδια ώπου φτάνετε στις ακτές του Ειρηνικού, που πάλι ταξιδεύετε με πλοίο ως το Sacramento.

Η διαδρομή αυτή κρατά ένα μήνα, τρεις εβδομάδες και έξι μέρες και το εισιτήριο κοστίζει \$900.

Η δεύτερη διαδρομή είναι και πάλι με πλοίο αλλά αυτή τη φορά μέσω ακρωτηρίου Χόρν. Με αυτή την διαδρομή όπως καταλαβαίνετε κάνουμε όλο τον γύρο της Νότιας Αμερικής.

Η διαδρομή διαρκεί πέντε μήνες και τέσσερις ημέρες και το εισιτήριο κοστίζει \$950. Και τέλος η διαδρομή με άμαξα όπου διασχίζετε την χώρα περνώντας από πανύψηλα βουνά γεμάτα χιόνια, ερήμους τεράστιες πεδιάδες.

Η διαδρομή αυτή διαρκεί τέσσερις μήνες και τρεις εβδομάδες και το εισιτήριο κοστίζει \$200.

Καμιά από τις τρεις διαδρομές δεν είναι τόσο εύκαλη, και η κάθε μία κρύβει κινδύνους που απειλούν την ζωή σας.

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι αρκετά καλό και πολύ ρεαλιστικό.

Η Sierra και αυτή τη φορά κατάφερε να καταγράψει με ρεαλιστικότητα και πειστικότητα ένα πραγματικό γεγονός που έλαβε χώρα στα μέσα του 19ου αιώνα.

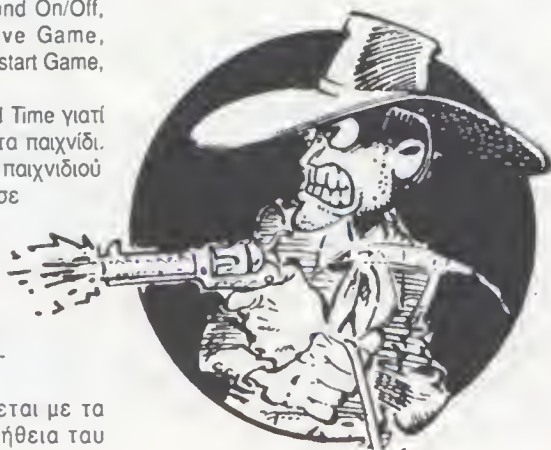
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

Tα GOLD RUSH είναι κατασκευασμένα με την παλιά τεχνική της Sierra, αλλά ο χειρισμός δε διαφέρει σχεδόν καθόλου με την καινούργια τεχνική. Και πάλι ο χειρισμός είναι πάρα πολύ απλός. Τα πλήκτρα F1-F10 για τις λειτουργίες (Help, Sound On/Off, Echo Line, Score On/Off, Save Game, Elapsed Time, Restart Game, Restart Game, Pause).

Σημαντικό ρόλο παίζει η Elapsed Time γιατί ο χρόνος έχει άμεση σχέση με τα παιχνίδια. Για παράδειγμα στην αρχή του παιχνιδιού ότι κάνετε πρέπει να γίνει μέσα σε ένα χρονικό περιθώριο 14 λεπτών πριν φύγετε από το Brooklyn, ακριβώς πριν την αναγγελία του χρυσού γιατί αυτόματα πέφτει η αξία των ακινήτων και ανεβαίνει η αξία των εισητηρίων.

Η κίνηση του χαρακτήρα γίνεται με τα Cursor Keys ή και με την βαλήθεια του

mouse. Το λεξιλόγιο του παιχνιδιού είναι αρκετά απλό, μερικά ρήματα : DIG, EXAMINE, LOOK, GET, SELL, ASK, UNLATCH, FOLLOW, MOVE, OPEN, CLOSE, UNLOCK, DROP, READ, PUT, PUT IN, LIGHT, USE, LOWER, PULL, MOVE, BRAND, KNOCK, BUY, PUT ON, TURN και αρκετά άλλα.



P A R A D I S E

Το manual του παιχνιδιού είναι πολύ καλό, αρκετό χοντρό και οπαραίτητο.

Σος δίνει ορκετές πληροφορίες που σος εί-
νοι οπιοροίτητες, οκάμο, γιά νο μπειτε στο
παιχνίδι θο πρέπει νο οποντήσετε σωστά
στην ερώτηση παυ σος γίνεται, και χωρίς το
manual ουτό είναι σχεδόν οδύνοτο.

Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α - Η Χ Ο Σ

Το γροφικά του παιχνιδιού φυσικό
δεν έχαυν την ποιότητα γραφι-
κών των παιχνιδιών που έχου
φτιαχτεί με την καιναύργια τε-
χνική, αλλό σε σχέση με το παιχνίδι που
χρησιμοποιαύν την παλιό τεχνική, είναι πολ-
λύ κολό.

Οι χρωμοτισμοί του GOLD RUSH είναι αρκε-
τό καλοί και ονεβόζουνο κοτό πολύ την ρεο-
λιστική οτμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Ο ήχος ταυ παιχνιδιού είναι καλούτσικος,
πιστεύω πως μιο κολύτερη μουσική επένδυ-
ση με κομμόπο εποχής θα ονέβοζε κοτα πα-
λύ το συνολικό οποτέλεσμα της περιπέ-
τειος.

Η Π Ε Ρ Ι Π Ε Τ Ε Ι Α

Πηγοίνετε νάτια και βρίσκεστε
μπρασότο στο σπίτι σας.
Εκεί UNLOCK DOOR, προχω-
ρήστε στην πόρτο και
UNLOCK DOOR. Μπειτε μέσο στο σπίτι και
πηγοίνετε στο δεξιά δωμάτιο εκεί LOOK,
LOOK TABLE, LOOK ALBUM (+2), GET PH-
OTO (+4).

Στα γραφεία LOOK DESK, CLOSE DESK,
LOOK DESK, GET STATEMENT (+2), READ
STATEMENT (+2). Τα χαρτί έχει γρομμένο
ταν αριθμό του λογορισμού σας. Βγείτε
απα το σπίτι και προχωρήστε μιο αθάνη αρι-
στερά. Μπειτε στο gazebo, εκεί LOOK
FLOOR, LOOK UNDER FLOOR, GET COIN
(+4), πηγαίνετε στο κέντρο του πάρκου και
GET FLOWER (+2).

Τώρα πηγαίνετε στην οπιοθήκη (οριστερά -
βόρειο), μπειτε μέσο και σε μιο κολόνο βλέ-
πετε ένο poster, READ POSTER (+2).

Μαθαίνετε παυ μιορείτε νο βρείτε εισητή-
ρια (12 Frant Street). Στην τρόπεζο τώρα
(Νάτιο), GET MONEY τυπώστε τον αριθμό
λογαρισμού σας, ποίρνετε τα χρήματα (+3),
ASK BOSS, ότον έρθει SELL HOUSE, στο
σπίτι σας τώρα έχει μπει πωλητήριο. Πηγαί-
νετε στην δαυλειό σας "Brooklyn Evening
Star" (2 αθόνες Νότιο) ονεβείτε στο πρώτο
άραφο και πηγοίνετε στο γραφείο σας (δε-
ξιά - νότιο), LOOK, LOOK DESK, LOOK
BLOTTER, READ CLIPPINGS (+3). Πηγοίνε-
τε στο ισάγεια και στο οφεντικό σας TALK
MAN, LEAVE JOB (+2), βγείτε έξω. Προχω-
ρήστε νότιο και δεξιά και βρίσκεστε στο νε-
κρατοφείο, πηγαίνετε στους τόφους των
γογιών σας.



Είνοι ο διπλός τάφας στο βόρειο - δεξιά.
Στον τάφα READ TOMB (+1) ο τόφος της
μητέρας σας, READ TOMB (+1) ο τόφος
του ποτέρο σας, τώρα DROP FLOWERS
(+3). Πηγαίνετε στο τοχυδραμεία (οριστερά
- δύο οθόνες βόρειο), RING BELL, ASK
LETTER, GET LETTER (+5), LOOK LET-
TER, READ POSTMARK (+1), LOOK
STAMP, REMOVE STAMP (+1), OPEN LET-
TER, READ LETTER.

Πηγαίνετε στο σπίτι σας μπροστό, μετό οπό
λίγο θο έρθει κάποιος παυ θο θέλει να τα
αγορόσει, οποντήστε YES (+9), ποίρνετε
\$850.

Τώρα έχετε τρείς επιλογές άπως είπομε και
πιο πάνω.

ο) διοδρομή μέσω Ποναμό Πηγαίνετε στην
διεύθυνση του πόστερ (δεξιά). Όταν έρθει ο
όνθρωπος ASK TICKET, YES, PANAMA,
YES, GIVE MONEY (\$900) (+9). Πηγαίνετε
στο κατόστημο "HARDWARE" και ογοράστε
ένα δίχτι BUY NET (+4). Πηγοίνετε τώρα
στο πλοίο σας και περιμένετε την αναχώρη-
ση.

β) διαδρομή μέσω ακρωτηρίου Χορν
Πηγαίνετε στην διεύθυνση του πόστερ (δε-
ξιά). Όταν έρθει ο άνθρωπος ASK TICKET,

YES, CAPE HORN, YES, GIVE MONEY
(\$650) (+9).

Τώρα πηγοίνετε στο κοτόστημο "STORE"
και ογοράζετε φρούτο BUY FRUIT (+4). Πη-
γαίνετε τώρα στα πλοίο σας και περιμένετε
την ονοχώρηση.

γ) διοδρομή με όμοξα Πηγοίνετε στο γρο-
φείο τοξιδίων, BUY TICKET, YES, GIVE MO-
NEY (\$200).

Πηγαίνετε μιο οθόνη δεξιά, πλησιόστε την
πάρτα του στάβλου και στον όνδρο TALK
TO MAN, SHOW TICKET (+2). Όταν έρθει η
όμοξα OPEN DOOR, και μπαίνετε μέσο.

Γ Ρ Α Φ Ι Κ Α	75
Κ Ι Ν Η Σ Η	80
Η Χ Ο Σ	80
Χ Ε Ι Ρ Ι Σ Μ Ο Σ	87
Π Λ Ο Κ Η	98
Π Α Κ Ε Τ Ο	94
Α Ν Τ Ο Χ Η	90
Α Ξ Ι Α / Τ Ι Μ Η	90
Γ Ε Ν Ι Κ Α	88

THE KILLING GAME SHOW



THE KILLING GAME SHOW...

... WILL HAVE YOU CLIMBING THE WALLS - IT'S THE ONLY WAY OUT!

Φορώντας έναν περιαρτισμένο προστατευτικό εξοπλισμό είσαι - α παρά την θέληση σου - καλεσμένος στο Killing Game Show. Μπραστά σε εκατομμύρια τηλεθεατές πρέπει να αναίξεις τον δρόμο παλεμώντας, μέχρι την καρυφή κάθε μιας από 16 πιάτες θανάτου, όπου Εχθρικές Εξωγήινες Μορφές Ζωής, ειδικά κατασκευασμένες για το Killing Game Show από μανιακάδες επιστήμονες, για να σου δυακαλέψουν το έργο.

Αλλά... υπάρχει και το καταστρεπτικό οξύ που συνεχώς ανεβαίνει. Πρέπει να δώσεις στους θεατές θέαμα που να αξίζει τα λεφτά τους. Συγκέντρωσε τα απίθανα όπλα και εργαλεία που βρίσκεις στα δρόμα σου - αν μπορείς. Τα πρώτο βραβεία είναι η ζωή σου - Μή το χάσεις!

Screen Shots from the Amiga version

SEEING IS BELIEVING

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347



SUPER SHINOBI

Τι πηδώνει από ταράταο σε ταράταο, κόνει παρόξενους θορύβους στις στέγες και όλα τα πετάνε διάφορα αντικείμενα; Μα φυσικά μία γάτα, θα αποντήσετε όλοι. Η Sega όμως φαίνεται να έχει αντίθετη όπαψη. Ετσι φτόναυσε στην αυνέ-

χεια του Shinobi το Shuper Shinabi. Και αε αυτό τα παιχνίδια θα πάρει τα ρόλα ενάντι Νίνζα που αφαύ ηξευη κξηγββ κοητγωβε υξφογη ζηγητφ τότε ξκουξογγδτ ξηδωύψλατπηξ (συνγνώμη αλλά ήταν η καλύτερη μετάφραση της υπαθέσεως που μπαρέααμε να κάνουμε από τα γιαπωνέζικα mapual) και έτσι πρέπει να περάατε από παλλές πίστες, να αντιμετωπίατε παλλαύς εχθρούς και παγίδες και στα τέλας να αντιπαράθιατε τις δυνάμεις σας με ταν κακά της υπόθεσης που ακαύει στο όναμα Nea Zeed. Ας πόρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Μετό οπο μία μικρή αλλά εντυπωσιακή εισαγωγή μπαρούμε να δούμε στην αθάνη μας την υπόθεση του παιχνιδιού που είναι στα αγγλικό και μας εξηγεί με λίγα λόγια ότι πρέπει να αφοδάμε κόσμο και κασμόκι για να αώσαμε, τι άλλα... μιά καπέλα. Ο ήρώας σας είναι -αε αντίθεση με τας γνωσταύς νίνζα- ντυμένος στα άαπρα και ανταπακρίνεται όμεσα στις κινήσεις του χειριστηρίου σας. Στα δρόμα θα συναντήσκει κιβώτια που κρύβαν μέσα τας ευχάριτες (ενέργειο, shuriken κτλ) ή δυσάρεστες (βόμβες) εκπλήξεις. Οι εχθροί που θα αντιμετωπίατε είναι πολλοί και αρχίζουν από νίνζα-νυχτερίδες! μέχρι Ramba με φλαγαβόλα. Το όπλο που έχετε στη διάθεσή σας είναι ένας περιρισμένος αριθμός οπά shuriken για αντιπό-



λους που βρίακανται αε απόστοση και ένα αποθή για αυταύς που βρίσκονται καντά. Σε κάθε πιάτα μπορείτε να χρησιμοποιήατε μία από τις τέααερς αάυπερ-δυνάμεις που έχετε στην διάθεσή σας. Στα πάνω μέρος της αθόνης εκτός από το παύ δύναμη έχετε επιλέξει και ον σας είναι διαθέσιμη μπαρείτε να δείτε ταν αριθμό των ζώων που έχετε καθώς και το πόαα shuriken και ενέργεια σας έχει μείνει. Στα τέλας κόθε πίστας θα αντιμετωπίατε -φυσικά- διαφερετικούς εχθρούς που θέλουν και τις ανάλαγες τακτικές αντιμετώπισης. Θεωρείται περιτά να μιλήαουμε για ταν ήχα, τα graphics και τα animation... Τελειώνοντας μπαρούμε να παύμε ότι τα Super Shinabi στέκεται στην καρυφή των παιχνιδιών του είδους με μιά διαφαρό: δεν είναι ένο απλό παιχνίδι που θα πραχωράτε αφοζαντας όπαιαν βρείτε σταν δρόμα σας, συχνό χρειόζεται η αωατή ατρατηγική και (τα πιά εκνευριστικό) αε μερικό σημεία αωατά χραναμετρημένο πηδήματα αλλιώς... φταύ κι'οπα την αρχή. Shuper Shinabi λοιπόν και αγιασας (γιαπωνέζικη παλεμική κραυγή...!)

TITΛΟΣ	SUPER SHINOBI
HOUSE	SEGA
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGE
TIMH	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	70
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	89
ΑΞΙΑ/TIMH	45
Γ Ε Ν Ι Κ Α	90

TITΛΟΣ	HERZOG ZWEI
HOUSE	TECNO SOFT
FORMAT	MEGA DRIVE CARTRIDGES
TIMH	10000
TEST	SEGA MEGA DRIVE
ΔΙΑΘΕΣΗ	ATHENS CLUB

Παίχνει στρατηγική στην Sega; Η απάντηση λέγεται Herzog Zwei. Ας δούμε όμως τα πράγματα από την αρχή. Από τα εισαγωγικά menu μπαρούμε: να διαλέξουμε αν α αντίπαλος θα είναι ένας φίλος μας ή α υπαλαγιστής, αν σε περίπτωση που είναι α υπαλαγιστής θα μπορούμε να δούμε ή όχι στα μισά της αθάνης τις κινήσεις του, να δώσουμε κωδικά για να αρχίσουμε από μία πραχωρημένη πίστα ή να κάνουμε ένα τεστ σταυς ήχους και τα μουσικά θέματα. Υπάρχουν ακτώ διαφερετικοί τύποι πεδίων μόχης και κάθε τύπος υπάρχει σε τέσσερις παραλλαγές. Τα εδάφη είναι αναλυτικά: έρημας με οάσεις, βαλτώδες, χιανισμένα, συντρήμια πάλης, σύμπλεγμα νησιών, ηφαιστιαγεννή, δασώδες με πατάμια και χαράδρες και τέλας πετρώδες. Σε κάθε πεδία μόχης (που σταν χάρτη έχει τετράγωνα σχήμα) αι δύο παίκτες (που βρίσκονται εκ διαμέτρου αντίθετα) έχουν από μία βόση. Εκτός από τις δύο βάσεις υπάρχουν και εννέα φρούρια που μπαρούν να καταληφθούν

(αν μπαύνε μέσα τέσσερις στρατιώτες) και στην συνέχεια να χρησιμαπαιθούν από τας παίκτες. Κάθε βάση και φρούριο, παράγει ενέργεια που μπαρεί να χρησιμαπαιθεί για την κατασκευή αχημάτων μόχης. Τα παιχνίδια ελέγχεται από ένα μεγάλο σκόφας που μπαρεί να γίνει και ραμπότ εδόφους, μπαρεί να ανεφοδιαστεί σε καύσιμα πυρομαχικά και ασπίδα μάνα πόνω από φιλική βάση ή φρούριο και μπαρεί να μεταφέρει γρήγορα τα μικρότερα σε διάφορα σημεία του χάρτη και να παραγωγιάζει την παραγωγή αχημάτων. Βασικός σκοπός του παιχνιδιού είναι να καταστρέψετε την βόση του αντιπάλου σας, έτσι έχετε να διαλέξετε από μία πληθώρα στρατηγικών που μπαρείτε να ακολουθήσετε πχ να φτάξετε πρώτα την άμυνά σας ή να εξα-



παλάατε μία πρόωρη επίθεση ή να πόρετε τα εχθρικά φρούρια για να απανδυναμώσετε ταν εχθρό ή... Τα όλα παιχνίδια ελέγχεται μέσα από ένα φιλικό σύστημα menu και τα animation (που έχει ανεξάρτητα scrolling ακτώ κατευνήσεων σε δυα αθόνες) δεν

αφήνει τα στρατηγικά στοιχεία να γίνει βαρετό πατέ. Θα μπαρούσαν να γραφταύνε σελίδες αλόκληρες για αυτό τα παιχνίδια αλλό πρέπει να τελειώσω, λέγοντας ότι τα Herzog Zwei είναι ένα πόρα πολύ καλό παιχνίδι που όμως σε καμία περίπτωση δεν απευθύνεται σε gamers που τας αρέσουν να ανεγκεφαλικά πλην όμως διασκεδαστικά shoot'em'ups.

ΓΡΑΦΙΚΑ	91
ΚΙΝΗΣΗ	99
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΠΛΟΚΗ	90
ΠΑΚΕΤΟ	70
ΑΝΤΟΧΗ	96
ΑΞΙΑ/TIMH	60
Γ Ε Ν Ι Κ Α	90



SIMCITY

SHADOW OF THE BEAST

TITΛΟΣ	SHADOW OF THE BEAST
HOUSE	PSHYGNOSIS
FORMAT	ALL FORMATS
TIMH	4300
TEST	ATARI ST
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

Οι κάτοχοι των ST που Beast ακούγανε αλλά δεν βλέπανε μπορούν τώρα να κοιμούνται ήσυχοι! Το τρομερό ούτ game μόλις κυκλοφόρησε και για το δικό τους μηχάνημα. Βέβαια δεν υπάρχει σύγκριση με την έκδοση της Amiga και αυτό γιο τους εξής λόγους: βλέπετε μέχρι 48 χρώματα στην οθόνη αλλά τα περισσότερα άντο έχουν τον ίδιο χρωματισμό με τον ήρωά σας. Επίσης η κίνηση είναι οργή, ιδίως άταν υπάρχουν περισσότερα από ένα sprites ταυτόχρονα. Τα παράλληλα επίπεδα scrolling είναι 11 αλλά δεν κινούνται ομαλά, άχι τουλάχιστον ονά ρικελ αλλά ανά byte. Ετοι η κίνηση δεν είναι σωστή οφού τρέμει κάπως. Τα animation είναι αρκετά κοντο στα επίπεδα της Amiga χωρίς να φτάνει τα 50 frames τα δευτερόλεπτο ενώ το μέγεθος των sprites είναι από τα μεγαλύτερα που έχουμε δει ποτέ σε ST. Το mask της οθάνης είναι κάπως μικροτερο απο ουτο που ξερομε και δυστυχώς δεν υπάρχει καθόλου μουσική όταν ποίζετε παρά μόνον μερικά ηχητικά εφέ. Η εισοσγωνική μουσική και αυτή του φινάλε έχουν διατηρήσει το γνωστό θέμα με καλή απόδοση και οι στοτικές οθόνες πλησιάζουν τα επίπεδα της Amiga. Το gameplay έχει παρομείνει ακριβώς όπως ήταν και έχει γίνει ελάχιστα ευκολότερο αφού μπορείτε να έχετε πάνω από 12 ζωές. Ακάμα λείπουν κάποιο έξτρα άντα που πράσθεταν δυσκολία και κάποια κινούμενα background γραφικά.



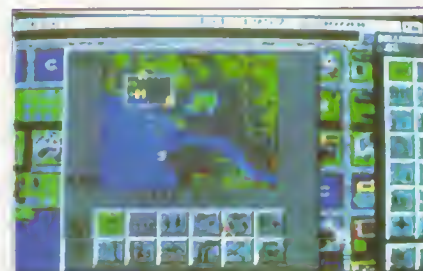
Σε γενικές γραμμές έχουμε ένα καλά game, με πολλό και μεγάλα επίπεδα γεμάτα δράση, χωρίς όμως να είναι το καλύτερο παιχνίδι γιο tan Atari. Πιοτεύω πως δεν εξαντλεί τις δυνατότητες του μηχανήματος. Και τελειώνουμε με ένο παράπονα προς την Psygnosis: γιατί δεν φράντισε νο εκμεταλλευτεί τις δυνατότητες του STE και να βγάλει γιο αυτό το μοντέλο μιο καλή version του προγράμματος;

ΓΡΑΦΙΚΑ	93
ΚΙΝΗΣΗ	91
ΗΧΟΣ	84
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	88
ΠΛΟΚΗ	87
ΠΑΚΕΤΟ	86
ΑΝΤΟΧΗ	90
ΑΞΙΑ/TIMH	93
Γ Ε Ν Ι Κ Α	88

Η Αθήνο θέλει δήμαρχα... Amstrad! Αυτό είναι πια

σίγουρο οφού το Sim city κυκλοφόρησε και γιο τον δημοφιλή οκτάμπιτο. Η μεταφορά ήταν ηρωική καθώς

δεν έχει χαθεί τίποτα από την υπόθεση και την αξία του gameplay. Ξεκινώντας την πόλη σας επιλέγετε ένα από τα τρία επίπεδα δυσκολίας. Κατ'αρχήν πρέπει να "οικοδομήσετε" ένα ενεργειακό κέντρο απαραίτητως, να κοιτοσκευάσετε δρόμους, να αποψηλώσετε δάση με τις μπουλντόζες, να προσθέσετε σιδηροδρομικές γραμμές, και τις γραμμές του ηλεκτρικού. Αφού καθορίσετε τις ζώνες οικισμών, εργοστασίων και εμπορικών κέντρων, τα πρώτα κτήρια αρχίζουν να χτίζονται και η πόλη σας παίρνει ζωή. Το αστυνομικό τμήμα και η πυροσβεστική είναι απαραίτητα αφού η εγκληματικότητα και οι πυρκαγιές είναι δυο βασικοί κίνδυνοι γιο την πόλη σας. Άλλο προβλήματα που θο εμφανιστούν είναι η μάλυνση κυκλοφοριακά, η αξία των ενοικίων, η ανεργία...



Μπάλικη δουλειά λοιπάν γιο κάποιον που θέλει νο διοτηρήσει την επιποτοσύνη των ψηφοφόρων του. Σε ένα ειδικά μενού βλέπετε ποιά είναι τα σημαντικότερα προβλήματα γιο να τα επιλύσετε. Μπορείτε ακόμα να προσθέσετε ένα Στόδιο γιο να κροτάτε τα ηθικό των δημοτών σας ακμαίο ή ένα λιμάνι ή αεροδρόμιο γιο να αυξήσετε τις εμπορικές συναλλαγές. Ο χειρισμός γίνεται με τα πλήκτρα ή το joystick και η απόκριση είναι τόσο γρήγορη που δεν υπάρχει κανένα πρόβλημα. Η βασική έλλειψη της έκδοσης του Amstrad είναι ότι δεν περιέχει έτοιμα σενάρια πόλεων, αλλά μικρό το κακό! Στον τομέα της τεχνικής χρησιμοποιείται mode 1 με τέσσερο χρώματα και δίνει ένα απατέλεσμα ανάλογο με την CGA των PCs. Το scrolling (καθώς μετακινείτε το ταπίο γιο να δείτε την πόλη σας) είναι μέτριο αλλά πολύ γρήγορο. Ο ήχος περιορίζεται σε μερικό beeper και είναι κολάς μόνο όταν συμβαίνουν θεομηνίες. Έχουμε τελικό ένα πολύ εθιστικό game γιο πολλές ώρες απασχόλησης, διασκέδασης αλλά και αγωγίας. Ελπίζω ακόμα ότι χτίζοντας την πόλη σας θα σεβαστείτε την οικολογική ισορροπία.

ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΚΙΝΗΣΗ	82
ΗΧΟΣ	83
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	92
ΠΛΟΚΗ	95
ΠΑΚΕΤΟ	90
ΑΝΤΟΧΗ	99
ΑΞΙΑ/TIMH	94
Γ Ε Ν Ι Κ Α	94

INFESTATION

Φίλοι χρήστες των PC's και φανατικοί των 3D arcade adventures μπορείτε να χαίρεστε! Επιτελους ήρθε το infestation, έν-

ΤΙΤΛΟΣ	INFESTATION
HOUSE	PSYGNOSIS
FORMAT	AMIGA, ST, PC
ΤΙΜΗ	4.300
TEST	PC
ΔΙΑΘΕΣΗ	DELTA COMPUTERS

α παιχνιδι δράσης και σκεψης, και για μας. Η υπόθεση έχει παραμείνει η ίδια: είστε απεσταλμένος της διδαπλανητικής ομοσπονδίας και πηγαίνετε να ερευνήσετε την κατάσταση υστερα απο ένα αγωνιώδες κινδύνου σε κάποιο απομακρυσμένο φεγγάρι. Σκοπός σας είναι η εξόντωση των aliens και η επαναλειτουργία των συστημάτων διαβίωσης. Τα γραφικά έχουν παραμείνει κοντά στα πρότυπα της Amiga ανάλογα βέβαια με την κάρτα που χρησιμοποιείται (από CGA μέχρι VGA). Λείπει όμως η φανταστική εισαγωγή όπου ο απεσταλμένος -δηλαδή εσείς- ερχεται από το βάθος του διαστήματος και προσγειώνεται στον πλανήτη. Η έλλειψη αυτή όμως δεν επιρρεάζει σε τίποτα την αξία του παιχνιδιού καθώς τα 3D αντικείμενα και οι χώροι είναι καλά σχεδιασμένα και γίνονται απόλυτα κατανοητά αμέσως, αν και το mask της οθόνης είναι σχετικά μικρό. Η κίνηση είναι κάπως πιο αργή από τις άλλες εκδόσεις αλλά το ίδιο ομαλή. Ο ήχος υποστηρίζει τις κάρτες Ad Lib και Roland, φτάνοντας σε επίπεδα Amiga εκτός από την έλλειψη του ατμοσφαιρικού κινηματογραφικού εφέ της αναπνοής. Αν τώρα δεν έχετε τέτοια κάρτα ο ήχος κυμνείται στα επίπεδα των PC και τα γνωστά beer-beer! Εύκολος είναι και ο χειρισμός με τα ίδια ακριβώς πλήκτρα όπως στις άλλες εκδόσεις ή με joystick αλλά υπάρχει μια ελάχιστη καθυστέρηση στην απόκριση.

Το πακέτο του game είναι το κλασικό της Psygnosis, πολυτελές και το manual αρκετά αναλυτικό σε θέματα χειρισμού και

υπόθεσης. Πρόκειται για ένα τεχνικώς άριστο game που περιέχει adventure στοιχείο το οποίο είναι γνωστό πως συναρπάζει τους χρήστες των PC. Ένα καλό conversion και ένα πολύ καλό game.



ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΚΙΝΗΣΗ	86
ΗΧΟΣ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	86
ΠΛΟΚΗ	88
ΠΑΚΕΤΟ	87
ΑΝΤΟΧΗ	85
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	84
ΓΕΝΙΚΑ	86

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER

Ενα εξαιρετικό coin-op γίνεται τώρα ένα εξαιρετικό παιχνίδι για κομπιούτερ...

Αρπάξτε τον έλεγχο και γνωρίστε τον φανταστικό κόσμο του S.T.U.N. RUNNER. Ταξιδέψτε στον χρόνο και δρεθείτε στον 21ο αιώνα. Γνωρίστε την συναρπαστική εμπειρία του να κάνεις μια κούρσα με ταχύτητα πάνω από 900 μίλια την ώρα! Ευχάριστο και Συναρπαστικό! Το δίκτυο του τούνελ S.T.U.N. σας αφήνει κυριολεκτικά αφανούς. Σαν μια παγοδρομία με ελκήθρα, μπορείτε να αυξήσετε την ταχύτητά σας με το να τρέχετε στους εξωτερικούς τείχους του τούνελ.

Ανατινάζετε το θωρακισμένο, τηλεκατευθυνόμενο ασροκάφος και το διαστημικό άχημα για να τα διώξετε από το δρόμο σας.

Πατείστε επίσης το πεντάλ μέχρι το τέρμα για να αποκτήσετε την μέγιστη δυνατή ταχύτητα. Αυτά σας μεταφέρουν σε ιλιγγιώδεις ταχύτητες, τόσο υψηλές ώστε φαίνεστε σαν διαφανής και μπορείτε να περάσετε αναμεσά από εχθρικά ακόφη χωρίς να πάθετε τίποτα!

Γνωρίστε τις διαφορές πισίτες και κατευθυνθείτε με την δοθείσα του S.T.U.N. προς την "Υπερτατή Πρόκληση!"

ΝΙΩΣΤΕ ΤΗΝ ΔΥΝΑΜΗ

IBM PC (3.5" & 5.25"),
Atari ST,
Amiga C64,
Amstrad,
Spectrum.

ARCADE

TENGEN

The Name In Coin-Op Conversions

DOMARK

LAMIA GREECE
TEL. 0231 33390



TIPS 'N' TRICKS



Αγαπητοί φίλοι, στόχος της στήλης αυτής είναι να σας βοηθήσει με κάθε δυνατό τρόπο (οδηγίες, συμβουλές, υποδείξεις) να ξεπεράσετε το εμπόδιο και τις δυσκολίες που συναντάτε στα αγαπημένα σας παιχνίδια, έτσι ώστε να μπορέσετε να συνεχίσετε και να τα τερματίσετε. Περιμένουμε και τη δική σας συμβουλή. Στείλτε σιδήποτε "κόλλα" ξέρετε (και όχι μόνο για παιχνίδια) όποιον υπολογιστή κι αν έχετε και εμείς θα το δημοσιεύσουμε μαζί με το όνομα σας. Επίσης θα κληρώνονται δωράκια σε όσους στέλνουν το καλύτερο και περισσότερα tips. Η στήλη αυτή πρέπει να γράφεται σπά εσάς τους ίδιους!

Η διεύθυνση μας είναι:
ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ Ε.Π.Ε.
Σπάρτης 75, 124 61
ΧΑΙΔΑΡΙ
Γιο τη στήλη
"TIPS 'N' TRICKS"

A T A R I S T



BATMAN THE MOVIE

Μόλις βγει η αρχική οθόνη με τα HIGH SCORES πατήστε μερικές φορές το "C". Θα έχετε άπειρες ζωές. Με το F10, περνάτε πίστα.



JUMPING JACK'SON

Τα τρία password είναι τα εξής: KAYLEIGH, ALCHEMY, OCTOBERON.



ROBOCOP

Μόλις φτάνετε στους μεγάλους κακούς ρίχνετε συνέχεια σφαίρες και πηδάτε με το "space". Έτσι τρώγονται ευκολότερα και δε χάνετε πολύ ενέργεια.



SKWEEK

Πατώντας το "space" περνάτε στη επόμενη πίστα.



TREASURE ISLAND-DIZZY

Που χρησιμεύει το κάθε αντικείμενο:
ΜΑΣΚΑ μέσα στη θάλασσα.
POKO STICK στο poko place.

MAGIC STONE στο δεύτερο νησί στο τοτέμ.

ΦΤΥΑΡΙ στο δεύτερο νησί στον τάφο.

ΔΥΝΑΜΙΤΗΣ στο πρώτο νησί στο ορυχείο.

ΛΟΣΤΟΣ στην πέτρα μέσα στο βυθό.

ΤΣΕΚΟΥΡΙ στη γέφυρα στο πρώτο νησί.

ΒΙΒΛΟΣ πρέπει να την έχετε μαζί σας μόλις βγίτε από την γέφυρα στο πρώτο νησί.

ΣΑΚΟΥΛΑΚΙ ΜΕ ΝΟΜΙΣΜΑΤΑ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΘΗΣΑΥΡΟΣ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΜΠΟΥΚΑΛΑΚΙ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΧΡΥΣΟ ΑΥΓΟ στο κατάστημα στο δεύτερο νησί.

ΚΛΕΙΔΙ στο πορτάκι, στις σπηλιές κάτω από το δεύτερο νησί.

ΣΤΟΛΗ ΠΥΡΟΠΡΟΣΤΑΣΙΑΣ στις φωτιές κάτω από το δεύτερο νησί.

ΒΑΤΡΑΧΟΠΕΔΙΛΑ για να πάτε κάτω από την πέτρα στο βυθό.

Από το κατάστημα παίρνετε: βάρκα, μηχανή, καύσιμα και ένα ειδικό κλειδί για να πάτε στο τρίτο νησί.

● Τα παραπάνω tips μας τα έστειλε ο φίλος μας Νίκος Τσουρούνης από την Σπάρτη. Το σημαντικό είναι ότι ο Νίκος δεν είναι "χακεράς" αλλά βρίσκει τα tips παίζοντας και παιδεύοντας τα παιχνίδια.

Σε ευχαριστούμε Νίκο και περιμένουμε και άλλα tips'n'tricks.

P & S Y M B A T A



LAKERS VS CELTICS AND NBA

Σ' αυτό το υπέροχο αλλά και δύσκολο παιχνίδι οι παίκτες κουράζονται πολύ εύκολα.

Έτσι φτιάξτε δύο πεντάδες και χρησιμοποιήτε μία σε κάθε quarter.

Φυλάξτε τους παίκτες που περισσεύουν για το τέλος που ο αντίπαλος παίρνει φόρα. Και κάτι άλ-

λο: πάρτε ένα περιοδικό για μπάσκετ που να έχει σελίδες με NBA.

Κοιτάξτε ποιοί είναι οι καλύτεροι παίκτες της



αγαπημένης σας ομάδας. Αυτοί είναι που στο παιχνίδι (computer game) κουράζονται λιγότερο και είναι και πιά εύστοχοι από τους άλλους (πχ στους Pistons οι Dumars, Agguire κτλ).

● Το παραπάνω tip μας το έστειλε ο Νίκος Μανουσέλης από τα Χανιά. Ευχαριστούμε και περιμένουμε και άλλα.

A M I G A



THUNDER BLADE



Όταν εμφανίζεται το digitised ελικόπτερο, πληκτρολογήστε CRASH και θα εμφανιστεί στην οθόνη το μήνυμα "Cheat mode". Με το UNDO περνάτε επίπεδα.



THE UNTOUCHABLES

Κάντε παύση το παιχνίδι και οι κώδικες είναι:
Level Code

- 1-2 BRIDGE ROLLS
- 2-3 MAC NALLEY
- 3-4 KID ZAPPING
- 4-5 A NIT IN TIME



SHADOW OF THE BEAST II

Μόλις εμφανιστούν στην οθόνη μπλε γράμματα πατήστε το αριστερό κουμπί του mouse. Κατόπιν αφού εμφανιστούν πάλι γράμματα πατήστε το δεξί κουμπί και μετά πάλι το αριστερό.



Από εκείνη την στιγμή και στο εξής θα έχετε άπειρη ενέργεια!

• Το παραπάνω tip μας το έστειλε ο ???.
Βλέπετε χάσαμε τον φάκελο και το γράμμα δεν είχε πάνω όνομα. Φίλε ??? σου ζητάμε συγνώμη και περιμένουμε νέα σου!

AMSTRAD



ITALY 90



Αν κατά την διάρκεια του αγώνα πατήσετε το f6 τότε ο διαιτητής θα σφυρίξει πέναλτυ υπέρ σας! Ο δρόμος προς την τίμια (ο σκοπός αγιάζει τα μέσα...) πρόκριση είναι σίγουρος.

Τώρα το ΧΑΙΔΑΡΙ έχει το δικό του COMPUTER SHOP

SOFOS COMPUTERS

Για την ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΗ αλλά και το ...ΧΟΜΠΥ

Αποκλειστικά...

- * ΓΙΑ ΦΡΟΝΤΙΣΤΗΡΙΑ Ξ. ΓΛΩΣΣΩΝ CAES
- Σύστημα εκπαίδευσης με τη βοήθεια υπολογιστή:
- Ενας υπολογιστής, πολλά πληκτρολόγια για MULTIPLE CHOICE TEST, μια οθόνη για όλους, κα. με SOFTWARE.
- * SOFTWARE για VIDEO GRAPHICS...
- * ΕΠΕΚΤΑΣΕΙΣ-ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ PC...
- * AT 16 MHz, MINI TOWER, floppy:
- 1.2Mb, 1.44Mb, HD 21Mb, 101 Key
- 14" Dual Monitor
- ΤΙΜΗ έκπληξη...

ΚΑΙ...

- * SCHNEIDER
- * CITIZEN
- * COMMODORE AMIGA
- * AMSTRAD
- * STAR

και φυσικά...

- * GAMES
- * ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

Αν είστε "ανήσυχoi" με τους υπολογιστές (όπως κι εμείς) σίγουρα θα έχουμε να πούμε πολλά, αν έχετε κάποιο πρόβλημα ελάτε να βρούμε τη λύση του, αν θέλετε υπολογιστή ΣΤΑ ΜΕΤΡΑ ΣΑΣ ελάτε να τον κάνουμε πραγματικότητα.

SOFOS COMPUTERS

Αγωνιστών Στρατοπ. Χαϊδαρίου 63, τηλ:5820213
Το ΔΙΚΟ ΣΑΣ Computer Shop

S P E C T R U M



RYGAR

Κάντε POKE 57743,255 και ο ασπιδοφόρος ήρωάς σας θα αποκτήσει 255 ζωές.



GREEN BERET και JAKAL!!!

Το ίδιο POKE για δύο διαφορετικά παιχνίδια!!! Κάντε POKE 43422,183 και οι πολεμοχαρείς ήρωές σας θα αποκτήσουν άπειρες ζωές.

ΚΑΙ τα παραπάνω tips μας τα έστειλε ο φίλος μας ???.



BASKET MASTER

Ο W. C. H. συμβουλεύει αν έχετε πλήρη ενέργεια, στην μπάρα σας, ρίχτε σούτ και θα έχετε μεγάλο ποσοστό ευστοχίας.



ENDURO RACER

Αν πατήσετε όλα τα κουμπιά της αριστερής πλευράς του πληκτρολόγιου του Spectrum τότε η μηχανής θα αποκτήσει ιλιγγιώδη ταχύτητα και έτσι βγαίνοντας

Προσοχή όμως η ενέργεια να είναι 100%.

Επίσης τα τρίποντα να τα επιχειρείτε από την κάτω δεξιά γραμμή για ευστοχία 80%.

• Το TIP αυτό πάρθηκε από το περιοδικό SPECTRUM NEWS

από τα αριστερά θα τελειώσετε χωρίς πρόβλημα.



COMMODORE



UNTOUCHABLES



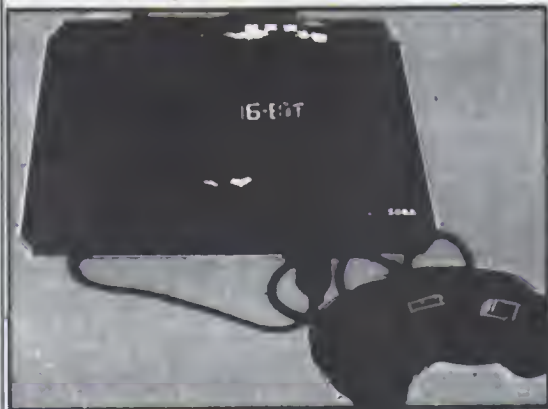
Αν όταν φορτωθεί το παιχνίδι πληκτρολογήσετε την λέξη **TECHNIQUE** τότε αφού αρχίσετε το παιχνίδι, αν πατήσετε το F5 θα αναπληρωθεί τελείως η ενέργειά σας, ενώ αν πατήσετε το F7 ο χρόνος σας θα φτάσει τα εννέα λεπτά.

A T H E N S C L U B

E I Σ A Γ Ω Γ Ε Σ H A R D W A R E - S O F T W A R E

65.000 + 1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΕΠΙΤΕΛΟΥΣ ΕΦΤΑΣΕ ΚΑΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Η ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΗ ΠΑΙΧΝΙΔΟΜΗΧΑΝΗ MEGA DRIVE 16 BIT ΠΟΥ ΦΕΡΝΕΙ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗΝ ΠΟΙΟΤΗΤΑ ΤΩΝ COIN-OP ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ ΣΑΣ, ΜΕ ΣΥΝΔΕΣΗ ΚΑΙ ΣΤΗ TV ΚΑΙ ΣΤΟ MONITOR! ΜΕ ΤΗΝ ΚΑΛΥΤΕΡΗ - ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΟΜΕΝΗ - ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ COMPUTER GAMES!



ΣΤΟ ATHENS CLUB ΣΤΗΝ ΚΑΛΛΙΘΕΑ ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΜΕ ΜΕ ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΤΙΜΕΣ Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΕΙΔΗ, ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ (ΤΕΧΝΙΚΗ & SOFTWARE) Σ' ΟΛΑ ΜΑΣ ΤΑ ΜΗΧΑΝΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΑΔΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ ΣΕ GAMES & CARTRIDGES. ΕΤΣΙ ΣΤΟ ATHENS CLUB ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ: AMIGA 500 ΜΕ ΠΛΗΡΗ ΓΚΑΜΑ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥ ΚΥΚΛΟΦΟΡΟΥΝ. MEGA DRIVE 16 BIT / PC ENGINE / NINTENDO / CARTRIDGE ΓΙΑ GAME ΒΟΥ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΚΑΙ ΕΚΠΛΗΞΕΙΣ ΣΕ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΔΙΣΚΕΤΕΣ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ACTION REPLAY ΓΙΑ AMIGA

SUPER ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΣΕ ΔΙΣΚΕΤΕΣ TDK COLOR 2DD MONO 290 ΔΡΧ.

Π Ω Λ Η Σ Η Χ Ο Ν Δ Ρ Ι Κ Η - Λ Ι Α Ν Ι Κ Η

ATHENS CLUB ΠΕΡΙΚΛΕΟΥΣ 38 ΣΙΝΕΜΑ ΤΡΟΠΙΚΑΛ ΤΗΛ: (01) 9596691

LEVEL 3 - EUROPE



RICK DANGEROUS

(ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΟ)

ΣΧΕΔΙΑΣΗ Γ. Κορογιωργής



- δ = Ανεφοδιασμός βυθολιμήνη
- δ = Ανεφοδιασμός οροφών
- Ε = Εξωτερικός στρωτήρας
- Μ = Κορφοί
- Δ = Βροχοί
- Γ = Βορέλι
- Α = Αρχή
- Τ = Τέλος
- Χ = Αποφύγετε το σημείο για ευνοητικούς λόγους
- Μ = Τροχιαίο

BIG TROUBLE!



Δεν ήταν τόσο πολύ δύσκολο το προβληματόκι με τις ηλικίες, αλλά η διατύπωση είναι τόσο μυστηριώδης που κάνει τον υποψήφιο λύτη να μην ξέρει από που να αρχίσει. Ετσι, δεν παροξευνήκα καθόλου που δε πήρο ΟΥΤΕ ΜΙΑ απόντηση! Είμαι βέβαιος όμως ότι είστε όλοι περιέργοι (ειδικό οι φονατικοί της στήλης) να μόθετε τη λύση. Πάρτε λοιπόν πολύ χαρτί και μολύθι και πάμε!

Γρόφουμε υπομονετικό όλες τις δυνατές τριάδες πιθανών ηλικιών: (1,1,1) (1,1,2) (1,1,3) κτλ. Χρησιμοποιούμε την πληροφορία που αφορά το γινόμενο των ηλικιών για να απορρίψουμε τις περισσότερες π.χ. η (1,2,7) που δίνει ηλικία του πατέρα 14 και η (3,6,9) που δίνει 162 δεν μπορεί να είναι οι ζητούμενες όπως και πολλές άλλες βέβαια. Εται μας μένει ένας αρκετά μικρός αριθμός τριάδων.

Πρέπει τώρα να ερμηνεύσουμε κατάλληλα το γεγονός ότι ο Γιάννης φτάνοντας στο αημέιο αυτό δεν μπορεί να βρει τη λύση και ζητά κι άλλα στοιχεία. Τί σημαίνει αυτό; Απλά, ότι έχει καταλήξει σε πάνω από μία λύσεις και δε ξέρει ποιά νο διαλέξει. Θυμηθείτε εδώ ότι ο Γιάννης γνωρίζει και το άθροισμα των ηλικιών. Ψάχνουμε λοιπόν για τριάδες με το ίδιο άθροισμα και το ίδιο γινόμενο. Αν το κάνετε αυτό θα βρείτε μόνο δύο τέτοιες τριάδες: την (2,2,9) και την (1,6,6) που έχουν και οι δύο άθροισμα 13 και γινόμενο 36.

Τέλος, ο Γιάννης, οξιοποιώντας την πληροφορία ότι ο μεγαλύτερος γιός είναι ξανθός, καταλαβαίνει ότι ΥΠΑΡΧΕΙ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ, άρα η λύση (1,6,6) απορρίπτεται και καταλήγει στις πραγματικές ηλικίες των παιδιών του Πέτρου που είναι 2,2 και 9.

Απλό και μεγαλοφυές! Πρόκειται για μια ελαφρό παραλογή ενός προβλήματος που είχε προτείνει πριν από αρκετά χρόνια ένας Ούγγρος μαθηματικός.

Να περάσουμε όμως στο δυσάρεστα νέα. Από το τεύχος αυτό ο τριανταδυάμπιτος σταματά τις σπαζοκεφολιές του λόγω προσωπικών προβλημάτων παρόλο που πολύ θα ήθελε να συνεχίσει, αλλά υπόχεται ότι θα κάνει ότι μπορεί για να είναι και πάλι κοντά σας το συντομότερο δυνατό.

Πάντως περιμένω ακόμα παλινδρόμο και το όνομα του νικητή θα δημοσιευτεί στο επόμενο τεύχος.

Ο τριανταδυάμπιτος

MEXLAND

Το καλύτερο κατάστημα
μουσικής στα

ΒΟΡΕΙΑ ΠΡΟΑΣΤΙΑ

ΤΩΡΑ ΜΑΖΙ ΣΑΣ
και στα Computers

HOME COMPUTERS
FLOPPY DISK DRIVES
ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ
MONITORS

JOYSTICKS
MOUSE
ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ
ΔΙΣΚΕΤΕΣ
ΑΞΕΣΟΥΑΡ

ΔΙΣΚΟΙ - ΚΑΣΣΕΤΕΣ
COMPACT DISCS
Ενοικιάσεις ηχητικών
για PARTY

ΜΕΓΑΛΗ ΠΟΙΚΙΛΙΑ
SOFTWARE
AMIGA, ATARI ST
AMSTRAD 6128, PC

ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΜΗΝΟΣ

AMIGA 500
+ MONITOR 1084
237.000 ΜΕ ΤΟ ΦΠΑ

ΝΕΑ ΕΡΥΘΡΑΙΑ ΧΑΡ. ΤΡΙΚΟΥΠΗ 127
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΑΜΑΡΕΣ
ΤΗΛ. 8073204, FAX 8001358

ΑΕΡΟΠΟΡΙΚΟΣ
BY AIR MAIL - PAR AVION

Προς
ΝΕΑ ΕΚΔΟΣΤΙΚΗ ΕΠΕ
Σπάρτης 75, 124 61
Χαϊδάρη

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

AMIGA

ΚΑΙ ΑΠΟΡΙΕΣ



Αγοπητά
USER

Κοταρχήν συγχορηγήτρια για την ύλη σου που σε φέρνει στο καλύτερο περιοδικό του είδους. Συνέχισε την προσπάθειο, θο το κατοφέρεις (το οξίζεις). Κoi τώpa στο θέμο: Πριν οπά δύο μήνες ογάροσο μιά Amiga 500 και θο ήθελα νο μου λύσεις μερικές οπορίες.

1)Θο ήθελα νο ονοφέρεις ποιές είναι οι σοβαρές (π.χ. εκτάς Games) εφαρμογές της.

2)Υπάρχει Tuner που νο μετοτρέπει την έγχρωμη οθάνη σε τηλεόρση, πάσο κοστίζει και που μπορώ νο το βρω.

3)Λάγω του άτι θο πάω σε μία σχολή προγραμματιστών Η.Υ. η Amiga προσφέρεται γιο εκμάθηση;

4) Θο ήθελο νο οναφέρεις πως γίνεται η οντιροφή δισκετών σε μίο Amiga με 1 drive 3.5".

5) Υπάρχει βιβλίο στο ελληνικά με το λειτουργικά και τις δυνοτάτητες της Amiga 500, και που μπορώ νο το βρω;

6) Γίνεται η Amiga συμβοτή (πλήρως) με IBM P.C.;

Τι χρειάζεται και που μπορώ να το βρω.
Ευχοριστώ γιο την διάθεση του χρόνου σου.

Σάκης Κ.
ΠΑΤΡΑ

● Φίλε Σάκη,
σε ευχαρισταύμε για τα καλά σου λόγια.
Και ας δούμε τις ερωτήσεις σου:

1) Η Amiga στην Ελλάδα, έχει παρεξηγηθεί αρκετά σαν μηχάνημα γιατί τα περισσότερα καταστήματα την πωλούν για παιχνιδαμηχανή, ενώ υπάρχουν πάρα πολλά προγράμματα (επαγγελματικά) που τώρα βγαίνουν σε άλλους υπαλαγιστές. Υπήρχαν εφαρμογές για γραφικά, ζωγραφική, μουσική, DeskTop Publishing, Animation επίσης όλες οι γλώσσες προγραμματισμού και άκαμα μια κατηγορία software που δεν την έχουν τα άλλα μηχανήματα τα DeskTopVideo.

2) Tuner για monitors υπάρχουν, για τιμές και μάρκες, καλό θα ήταν να κάνεις μία βόλτα σε κάποια κατάστημα υπολογιστών ή εάν έχεις video μπαρείς να τα συνδέσεις και έτσι να έχεις δεύτερη τηλεόραση αλλά και video στην αθόνη του monitor.

3) Συνήθως οι γλώσσες προγραμματισμού που διδάσκονται στις σχολές υπάρχουν και στην Amiga, αλλά εάν θέλεις φορτώνεις τον emulator για PC και τρέχεις σχεδόν όλες τις γλώσσες προγραμματισμού που τρέχουν σε PC (Βέβαια, με πολύ μικρότερη ταχύτητα από ότι θα δούλευες σε ένα PC).

4) Επιλέγεις τα icon της δισκέτας που θέλεις να αντιγράψεις και τα ρίχνεις επάνω στα icon της δισκέτας που θές να

γραφτεί, βέβαια για κλειδωμένα προγράμματα και παιχνίδια θα χρειαστείς κάποια πρόγραμμα αντιγραφής.

5) Η αντιπροσωπεία της Commodore έχει βγάλει τα βιβλία της Amiga στα ελληνικά.

AMIGA Η PC3; ΙΔΟΥ Η ΑΠΟΡΙΑ



Αγοπητά USER

Το δίλλημο μου είναι: Amiga 500 ή Atari PC3. Θέλω νο μου πεις;

ο) Ποιά οπ'το δύο έχει πιο πολλά και πιο καλά adventures. Αν μπορείς γράψε μερικά γιο τον Atari PC3.

β) Αμα θέλω να οσχοληθώ με προγραμματισμό ποιά μου προτείνεις;

γ) Ποιά έχει περισσότερη ονάλυση χρωμάτων και εικόνων;

δ) Κoi τέλος τις τιμές τους.

ΥΓ Ακόμα θέλω νο μου πεις ον ο PC3 παίρνει σκληρά δίσκο ή χάρτινες μεγάλες δισκέτες.

Ευχοριστώ
Σταύρος Βαπορίδης
ΑΘΗΝΑ

● Φίλε Σταύρα

οπως, θα ξέρεις, στα PC υπάρχουν αρκετά adventures όπως της Sierra τα απαία με μια καλή κάρτα γραφικών δεν έχουν να ζηλέψουν τίπατα από άλλα μηχανήματα. Στην Ελλάδα, το μόνο μηχάνημα που καλύπτει όλα τα γούστα γλωσσών προγραμματισμού, είναι το PC. Η Amiga, έχει αρκετά καλές αναλύσεις με πολλά χρώματα (4096).

Για τιμές καλό θα ήταν να ρωτήσεις κάποια computer shop.

Ναι τα PC3 παίρνει σκληρά δίσκα, σαν κάρτα ή στη θέση του δεύτερου drive.

PC-USER ΚΑΙ ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ



Αγαπητό USER,

Εμείνα κυριαλεκτικά κατάπληκτας μόλις σε άναξα και σε διάβασα για πρώτη φορά. Σε είδα και με έκπληξη είπα: "Να επιτέλους και ένα ελληνικά σωστό περιοδικό για home και pc συγχρόνως." Και πράγματι είσαι τα μόνα περιοδικό του οπαύου η ύλη δεν είναι περισσότερα για home computers και λίγα για τα PC. Η ύλη σου είναι σωστά κατανοημένη και για τα δύο είδη computers, για αυτό και σε πρατιμώ. Σε συμβαλεύω να μείνεις όπως ακριβώς είσαι ακαλαυθώντας βέβαια τα νέα που παρουσιάζονται και ανανεώνοντας την ύλη σου με την βοήθεια των αναγνωστών σου. Σε πληροφορώ πως είμαι ένας PC USER. Σε παρακαλώ να μην σταματήσεις να αναφέρεσαι στους, τόσο παρεξηγημένους από τον μικρό κόσμο, PC για τον λόγο ότι οι PC είναι η νέα ανερχόμενη δύναμη στα computers.

ΥΓ Επειδή έχασα τα πρώτα σου τεύχη, σε παρακαλώ αν μπορείς να μου στείλεις τα τεύχη 1,2,3 και 4 τα οποία θα στα πληρώσω με αντικαταβολή.

Με εκτίμηση

ΔΕΜΗΤΡΙΔΗΣ ΝΙΚΟΣ
ΒΟΛΟΣ

• Νίκο PC-User

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια, τα τεύχη που μας ζήτησες θα πρέπει αυτή τη στιγμή να τα έχεις πάρει.

AMIGA ΑΠΟΡΙΕΣ N0:2



Αγαπητό USER

Αν και μόνα 6-7 τεύχη που έχουν κυκλοφορήσει είσαι τα ΚΑΛΥΤΕΡΑ περιοδικά.

Εχω μία Amiga 2000 και θέλω να ασχληθώ επαγγελματικά με προγραμματισμό και γραφικά. Εχω μερικές απορίες.

- 1) Παιό είναι το καλύτερο σχεδιαστικό για PC;
- 2) Μέσα απ' το ADVENTURE CREATOR και τα DELUXE PAINT μπορώ να φτιάξω adventure games σαν αυτά των εταιριών LEVEL 9, MAGNETIC SCROLLS;
- 3) Τι χρησιμεύει το SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT;
- 4) Είναι καλά games τα: TETRIS, ROCK-STAR ATE MY HAMSTER, SHANGAI για AMIGA;
- 5) Να δημασιεύεις λύσεις adventure

games κάθε μήνα.

6) Γιατί αργεί να έρθει στην Ελλάδα το LOST PATROL; (Στην Αγγλία έχει κυκλοφορήσει εδώ και 6 1/2 μήνες)

Μάνος "Mad Butcher" Νομικός
Χαϊδάρι

• Φίλε Μάνο

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και περνάμε γρήγορα στις απαντήσεις των ερωτήσεων σου:

- 1) Κατά την γνώμη μου, το καλύτερο σχεδιαστικό, γενικά, είναι το Deluxe Paint.
- 2) Εάν έχεις καλό ταλέντο στα γραφικά τότε μπορεί να φτιάξεις καλά adventures
- 3) Κάνει αυτό που λέει, σε βοηθάει να φτιάχνεις arcade τύπου παιχνίδια.
- 4) Το TETRIS και το SHANGAI είναι από τα καλύτερα παιχνίδια σκέψης που έχουν βγει.
- 5) νλα αυτά στο μικρό μας Spell Shop !!
- 6) κχει έρθει το Lost Patrol το φέρνει η Third Wave.

AMIGA ΑΠΟΡΙΕΣ N0:3



Αγαπητό USER

είμαι 14 χρονών και μόλις πήρα μία AMIGA 2000. Μαζί μ' αυτήν έχω και πολλές απορίες σαν αρχάριος.

- 1) Παιά γλώσσα μου προτείνεις για αρχή στον προγραμματισμό;
- 2) Τι είναι COM-PILING;
- 3) Αν δημιουργήσω τα background από σχεδιαστικό πακέτα πως μπορώ να μετακινήσω (animation) τα SPRITE; Ποιά γλώσσα προσφέρεται;
- 4) Υπάρχουν ειδικά προγράμματα animation;
- 5) Ποιό είναι τα καλύτερα DEMO MAKER για PC-AMIGA;
- 6) Ένα καλό DESKTOP PUBLISHING προσφέρεται για δημιουργία ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ-ΕΦΗΜΕ-

ΡΙΔΑΣ-ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟΥ; Παιό είναι το παιό καλό και φτηνά;

7) Ποιές είναι οι καλύτερες εκδόσεις της C και ASSEMBLY;

8) Τι είναι VIDEO GRAPHICS; Μπορώ να επέμβω σε μία DIGITIZED εικόνα από VIDEO;

9) Ξέρω ότι τα DUNGEON MASTER φτιάχτηκε σε γλώσσα C. Τι άλλα θα χρειασιώ εκτός απ' την φανερό γνώση της C για να φτιάξω τέτοια είδους games; Μήπως γραφίστες, scanners κτλ.

Μάνος Νομικός
Χαϊδάρι

• Φίλε Μάνο

Οι απορίες σου είναι αρκετές για αυτές τις δούμε σύντομα:

A) Η πρώτη γλώσσα προγραμματισμού που σου προτείνω είναι η Basic.

B) Compiling είναι η διαδικασία μεταγλώττισης κάποιου προγράμματος σε γλώσσα μηχανής.

Γ) Γλώσσα μηχανής και πάλι γλώσσα μηχανής.

Δ) Ναι, υπάρχουν όπως: AEGIS 3D VIDEOSCAPE, CALLIGARI, SCULPT 3D.

E) Το Deluxe Titel Construction Set.

Z) Στην Ελλάδα όλα είναι φτηνά (δεν υπάρχουν originals!) καλό πρόγραμμα DTP είναι το Professional Page

H) Καλή γλώσσα είναι η Lattice-C.

Εδώ όμως πρέπει να σταματήσω να απα-



ντώ γιατί ο χώρος είναι πολύτιμος στο επόμενο τεύχος θα σου έχω και τις άλλες απαντήσεις.

SPECTRUMAS

ΕΝ ΟΨΗ



Αγαπητό USER

Το δεύτερο σου τεύχος είναι το πρώτο που έρχεται στο Κιλκίς. Από την πρώτη στιγμή που σε ξεφύλλισα εντυπωσιάστικα αμέσως. Όπως φαίνεται θα γίνω ένας από τους τακτικούς σου αναγνώστες. Απογοητεύτηκα από τον φίλο Μάνο Βασίλη που έστειλε γράμμα στο δεύτερο τεύχος, ο οποίος υπερεκτιμάει τις δυνατότητες της Amiga. Σύμφωνα με την ίδια λογική σαν φανατικός Spectrumas θα έπρεπε να μισώ την Amiga. Εχω όμως ένα παράπονο από την ύλη του περιοδικού σας: Δεν βλέπω καθόλου προγράμματα για Spectrum, ενώ όλα είναι για το format της Amiga και του ST. Γιατί συμβαίνει αυτό; Πιστεύω ότι είναι κάτι που θα διορθωθεί σύντομα.

Φιλικά ένας ZX USER
ΘΕΟΔΩΡΟΥ ΣΠΥΡΟΣ

● Φίλε Σπύρο, το ότι δεν έχουμε συχνά reviews απο παιχνίδια για μηχανήματα σαν το spectrum, είναι γιατί οι εταιρείες παιχνιδιών τα παιχνίδια συνήθως τα στέλνουν σε format για PC, AMIGA, ATARI-ST μια και οι δυνατότητες των γραφικών σε αυτά τα μηχανήματα είναι αυξημένες.

FIGHT FOR YOUR RIGHTS



Αγαπητό USER

Ειλικρινά, η προσπάθεια που κάνεις είναι καταπληκτική. Θα ήθελα να σου κάνω μερικές παρατηρήσεις όμως. Η στήλη POWER-ON πρέπει οπωσδήποτε να μεγαλώσει. Πρέπει επίσης να δημιου-

ρηθεί μία στήλη για σοβαρές εφαρμογές καθώς και για COIN-OPS. Τι έγιναν τα σχήματα ST USER, AMIGA USER κλπ; Ειδικά το USER HIT εμφανίζεται σε παιχνίδια που η βαθμολογία τους είναι πάνω από 97%. Στα REVIEWS θα πρέπει να αναφέρονται οι τιμές όλων των FORMATS καθώς και πόσες δισκέτες είναι το παιχνίδι που παρουσιάζεται. Επίσης, αν είναι δυνατόν να παρουσιάζονται παρατηρήσεις, σχόλια και μία γενική βαθμολογία για άλλα FORMATS (όπως στο C+VG πχ). Οι εικόνες των GAMES που παρουσιάζεις θα έπρεπε να συνοδεύονται και από κάποιο μικρό σχόλιο. Ας πάμε σε ένα άλλο θέμα τώρα.

Πραγματικά εξοργίστηκα μόλις διάβασα το γράμμα του Καρμπέρη Κων/νου στο έκτο τεύχος. Γιατί τα περισσότερα REVIEWS του USER είναι γι'αυτήν; (κατά την γνώμη μου κάνουν πολύ καλά). Μήπως τα παιχνίδια του PC (έστω και με VGA) μπορούν να συναγωνιστούν τα αντίστοιχα της AMIGA σε γραφικά, ταχύτητα και κυρίως ΗΧΟ; Μήπως ο μόνος τομέας που μπορεί ένα PC να συναγωνιστεί την AMIGA είναι οι σοβαρές εφαρμογές (και αυτές μόνο σε ποσότητα και όχι σε ποιότητα φυσικά). Μήπως... Μήπως... Μήπως... Όσο για τα EMULATORS τι να πω;

Είναι φανερό ότι όλα τα μηχανήματα της δεκαετίας του 80 έχουν την ικανότητα να τρέξουν τα ηλίθια προγράμματα των PC. Όσο για τον ST (είτε STFM, είτε STE) ότι είναι πολύ καλύτερο μηχανήμα από την AMIGA (!!!), ε αυτό είναι για γέλια. Θα μπορούσα να γράψω πολλά ακόμα αλλά λόγω χώρου (όπως θα διαπιστώσατε ήδη!) σταματάω εδώ.

Φιλικώτατα

ΣΠΥΡΟΣ ΠΑΠΑΓΕΩΡΓΙΟΥ

● Ο φίλος Σπύρος Παπαγεωργίου ζητάει απάντηση. (άντε παιδιά μέχρι χθές είχαμε μάχη Amiga-Archie. Λέτε να αποκτήσουμε και ακόμα μία!)

ΙΔΕΕΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΥ



Αγαπητό USER

Σου γράφω για 3η ή 4η φορά. Αυτή τη φορά θέλω να προτείνω κάτι. Για το τεύχος του καλοκαιριού (γιατί πιστεύω ότι θα βγάλετε ένα και για τους 3 μήνες) προτείνω να διοργανώσετε ένα μεγάλο



διαγωνισμό με πολλά και μεγάλα δώρα όπως: Amiga 500, Atari 520 ST, Archimedes 3000, παιχνιδομηχανές, joysticks, εκτυπωτές, παιχνίδια, βιβλία, επαγγελματικά προγράμματα κτλ. Βέβαια ξέρω ότι κάτι τέτοιο είναι ακατόρθωτο να γίνει μιάς και το περιοδικό βρίσκεται ακόμα στο 6ο τεύχος. Πιστεύω όμως να το κατορθώσετε αν όχι το καλοκαίρι ίσως αργότερα, και τώρα ορισμένες ερωτήσεις.

1) Θα βγει καινούργιο μοντέλο Amiga (εννοώ παραπλήσιο της 500);

2) Ποιά παιχνίδια κυκλοφορούν για τον Archimedes 3000; Και ποιές διαφορές έχουν οι εκδόσεις τους στα 16bit. Επίσης θα ήθελα να κάνετε ένα αφιέρωμα στα καλύτερα joysticks που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά καθώς και ένα αφιέρωμα στα παιχνίδια που έχουν γραφτεί σε CD (οπτικό δίσκο).

Τέλος θα ήθελα να ρωτήσω πως λειτουργεί ένα CD (με παιχνίδια) συνδεδεμένο με υπολογιστή.

Φιλικώτατα

Φώτης Γ. Περισσός

● Φίλε Φώτη

Καλή η σκέψη σου, αλλά ακόμα είναι νωρίς.

Αυτή τη στιγμή προσπαθούμε να κάνουμε το περιοδικό... δικό σας! Κατόπιν θα ακολουθήσουν πολλά ενδιαφέροντα πράγματα που κερδισμένοι θα βγαίνετε εσείς, οι αναγνώστες. Amiga καινούργια έχει ήδη βγει. Τώρα πότε θα έρθει στην Ελλάδα....

Αφιέρωμα για τα παιχνίδια σε CD κάναμε στο τεύχος 6 όπου αν διαβάσεις θα σου λύσει και η άλλη σου απορία.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΚΑΛΩΔΙΑ

ΤΟΥ Β. ΛΙΟΥΜΗ

ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ (BBSs) ΚΑΙ ΔΙΚΤΥΑ

Όπως θα είδατε

στο προηγούμενο

τεύχος μας,

κάναμε μια

εισαγωγή στα modems

και τον τρόπο λειτουργίας

τους.

Αυτό το μήνα,

θα ασχοληθούμε

με τους τρόπους

με τους οποίους

μπορείτε να τα

αξιοποιήσετε.

Οπως αναφέραμε και πρωτίτερα, τα modems σας δίνει τη δυνατότητα να επικοινωνήσετε με άλλους χρήστες, που έχουν επίσης modem, ή με τις διάφορες βάσεις πληροφωριών που υπάρχουν σε όλα τον κόσμο, ή τέλος να συνδεθείτε σε κάποια ταπικό, εθνικό ή διεθνές δίκτυα υπαλαγιστών.

Τα σημαντικό είναι πως δεν είναι απαραίτητα οι υπαλαγιστές που επικοινωνούν να είναι του ίδιου τύπου. Έτσι μπορείς κατάχας ενός ATARI ή μιας AMIGA, να συνδεθεί με ένα mini υπαλαγιστή, ή ένα συμβατό με IBM υπαλαγιστή, και να ανταλλάξουν πληροφωρίες, χωρίς πρόβλημα.

Ας εξετάσουμε όμως όλες τις περιπτώσεις με τη σειρά. Το modem σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε από ένα φίλο σας ένα πρόγραμμα για τον υπαλαγιστή σας, ή τις οδηγίες για κάποια παιχνίδι, ή για κάποια utility που σας σβήστηκε, ή ακόμη ένα αρχείο με τα δεδομένα από την τελευταία απαγραφή στα κατάστημά που εργάζεστε, ή τα αρχεία με τα χαρακτηριστικά όλων των αυτοκινήτων που κυκλοφόρησαν στην ελληνική αγορά τον τελευταίο χρόνο. Και πάλι είναι δυνατό να σας τα στείλει, μέσω τηλεφώνου.

Ας παύμε πάλι ότι τηλεφωνείτε σε μια υπηρεσία και ζητάτε πληροφωρίες για μια υπόθεσή σας, και αυτές υπάρχουν αποθηκευμένες σε κάποια αρχεία υπαλογιστή. Θα παραυύσατε να πάρετε όλα τα αρχεία και να βρείτε μόνος σας τις πληροφωρίες που σας ενδιαφέρουν, αντί να χάνετε χρόνο απασπαθώντας να εξηγείστε στους υπαλλήλους τι ακριβώς ζητάτε. Γιατί ναμίζετε ότι όλοι οι υπαψήφιοι δήμαρχοι εξαγγέλουν τη μηχαναγράφηση των δημοτικών υπηρεσιών (για να μη μιλήσουμε για όλες τις κυβερνήσεις); Και ας παύμε άτι όλα τα παραπάνω θα παραυύσατε να τα πλη-

ραφωρηθείτε και πραφωρικά... Αν όμως είναι απαραίτητα να δείτε ή να δείξετε μια εικόνα, ή ένα σχεδιάγραμμα, τότε τα modems πραγματικά σας λύνει τα χέρια. Μια εικόνα αξίζει όσα χίλιες λέξεις, έλεγαν οι αρχαίοι Κινέζοι. Τέτοιου τύπου εφαρμαγές είναι και οι εξετάσεις και τα καρδιαγραφήματα μέσω τηλεφώνου, που εφαρμαζονται σε χώρες του εξωτερικού αλλά σε κάποιες περιπτώσεις και στη χώρα μας.

Όπως βλέπετε λοιπόν, τα modems είναι όχι απλά χρήσιμα, αλλά σε μερικές περιπτώσεις αναγκατάστατα.

ΣΧΕΤΙΚΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ

Ας ασχοληθούμε λιγάκι και με τα δίκτυα. Όπως είναι γνωστό, κάποιες υπαλαγιστικές εργασίες είναι τόσο χροναβόρες ή παλύπλεκες, που μπαρούν να εκτελεστούν μόνον σε μεγάλα υπαλαγιστικά συστήματα. Από την άλλη μεριά, αυτά τα συστήματα είναι τόσο ακριβά, που η χρησιμαπαίησή τους μόνον για ένα μικρό αριθμό εργασιών, καταστά τη χρήση τους ασύμφωρη. Επιπλέον, οι πιθανοί χρήστες των ακριβών υπαλαγιστικών συστημάτων συνήθως βρίσκονται σε αρκετά μεγάλες αποστάσεις μεταξύ τους, και σε σχέση με τα υπαλαγιστικά κέντρα. Για παράδειγμα, μια ερευνητική αμάδα

δε μπορεί να είναι αναγκασμένη να πηγαίνει στα υπαλογιστικό κέντρο για να χρησιμαπαίησει τον υπαλαγιστή, αλλά πρέπει να μπορεί να τον χρησιμαπαίη από τον τόπο όπου διεξά-

ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΠΟΥ ΛΕΙΤΟΥΡΓΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΘΗΝΑ				
ΟΝΟΜΑ ΒΑΣΗΣ - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ BBS	ΤΗΛΕΦΩΝΟ	ΠΑΡΑΜΕΤΡΟΙ	ΩΡΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ	ΧΕΙΡΙΣΤΗΣ
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 1	3236110	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 2	3642111	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 3	3642112	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ΑΡΓΩΣ ΚΟΜΒΟΣ 4	3642113	1200,N,8,1	10:00-15:00	
ONNEA BBS PCBOARD/PRODOOR	3607882	2400,N,8,1	23:00-17:00	Αλέξης Κολυβάδης
ACROBASE BBS MAJOR BBS	8231753	2400,N,8,1	24 ώρες	Στέλιος Χαράδρακας
AMAZING REMOTE BBS MAXIMUS	8136778	2400,N,8,1	24 ώρες	Δημήτρης Καυμανά
DATA MANIA BBS PC BOARD	8070823	1200,N,8,1	24 ώρες	Άρης Γιαδάσσηλου
DIGITAL BBS PCBOARD/PRODOOR	9415065	1200,N,8,1	24 ώρες	Αντώνης Μαγλάρας
DRAGON BBS SPITFIRE	2015179	1200,N,8,1	24 ώρες	Γιάννης Χατζηγιαννάκης
EURONET BBS RBBS	4835997	1200,N,8,1	23:00-08:00	Telly King
FORUM MULTILINK MAJOR BBS	3640727	1200,N,8,1	24 ώρες	Κώστας Ζηθίδης
FORUM MULTILINK	3640741	1200,N,8,1	24 ώρες	"
FORUM MULTILINK	3840742	1200,N,8,1	24 ώρες	"
FORUM MULTILINK	3648297	1200,N,8,1	24 ώρες	"
HELLASPAC	1181	1200,E,7,1	24 ώρες	O.T.E.
HORIZON PLUS BBS RBBS	8141135	1200,N,8,1	19:00-22:00	Χρήστος Τακούσης
INFOTEL BBS PCBOARD/PRODOOR	8086032	1200,N,8,1	24 ώρες	Άγγελος Σακελλαρίου
INTERSTELLAR GATE BBS RBBS	4825488	1200,N,8,1	23:00-03:00	Σπύρας Ρένταυλας
LINK BBS PCBOARD/PRODOOR	8674834	1200,N,8,1	24 ώρες	Λεύτερης Κολαμαράς
MEGA BBS SPITFIRE	9423960	1200,N,8,1	24 ώρες	Αλέξης Κρητικός
PEGASUS BBS RBBS	9332132	1200,N,8,1		William Hartman
RAINBOW RISING BBS RBBS	9714908	1200,N,8,1	23:00-11:00	Μιχάλης Σμαράδας
SILICON BBS MAXIMUS	2816718	1200,N,8,1	24 ώρες	Στέφανος Σιάντζας
SPECTRUM & SKY BBS RBBS	5752412	1200,N,8,1	24 ώρες	Νίκας Ζαβολάρης
TELE C BBS MAJOR BBS	5542035	1200,N,8,1	24 ώρες	Ίων Πανιδης
TELECOM BBS RBBS	4952498	1200,N,8,1	24 ώρες	
UNDERGROUND BBS TELIX - HOST MODE	7711458	1200,N,8,1	23:30-08:30	Μιχάλης Χονδράσας
WONDER BANK, ΚΟΜΒΟΣ 1 PCBOARD/PRODOOR	6658301	1200,N,8,1	20:00-08:00	Βασίλης Οικονομίδης
WONDER BANK, ΚΟΜΒΟΣ 2 PCBOARD/PRODOOR	6590589	2400,N,8,1	24 ώρες	Μιχάλης Πικούνης

***Παρόλα που καταβάλαμε κάθε προσπάθεια, δε στάθηκε δυνατό να επικοινωνήσουμε με όλες τις παραπάνω βάσεις. Αν κάποια στοιχεία που παραθέτουμε είναι λανθασμένα, παρακαλούμε να επικοινωνήσετε μαζί μας για να κάνουμε τις απαραίτητες διορθώσεις. Παρακαλούνται επίσης οι φίλοι από την υπόλοιπη Ελλάδα να μας ενημερώσουν για τις βάσεις που βρίσκονται έξω από την Αθήνα, ώστε να δημοσιεύσουμε ένα πλήρη κατάλογο.

γει την έρευνα.

Τέλος, σε ένα κόσμο σαν τον σημερινό, όπου η πληροφορία και η ενημέρωση έχουν τεράστια σημασία, γίνεται φανερό ότι είναι αναγκαία η όσο το δυνατό μεγαλύτερη αλληλοεπικοινωνία και διασύνδεση των υπολογιστικών συστημάτων, ώστε να γίνεται δυνατή η γρήγορη και πλατιά ενημέρωση των χρηστών γύρω από όλα τα ζητήματα που τους αφορούν.

Για όλους αυτούς τους λόγους, η ιδέα του δικτύου έχει γνωρίσει μεγάλη εξέλιξη τα τελευταία χρόνια, και προβλέπεται να γνωρίσει ακόμη μεγαλύτερη στο μέλλον. Ένα δίκτυο, δεν είναι τίποτε άλλο από μερικούς υπολογιστές που είναι συνδεδεμένοι με κάποιο τρόπο, ώστε να μπορούν να επικοινωνούν και ακόμη να τρέχουν τα ίδια προγράμματα. Υπάρχει δηλαδή ένας μεγάλος κεντρικός υπολογιστής, με τον οποίο συνδέονται άλλοι μικρότεροι, ή και απλά τερματικά (δηλαδή υπολογιστές χωρίς δικές τους μονάδες αποθήκευσης δεδομένων, με απλά λόγια μια οθόνη με πληκτρολόγιο και θύρα επικοινωνίας).

Ενας υπολογιστής που συνδέεται σε δίκτυο, μπορεί να ζητάει από τον κεντρικό υπολογιστή του δικτύου (ή server — "εξυπηρετητή"), να του στείλει πληροφορίες, ή να εκτελέσει κάποιο πρόγραμμα και να

του στείλει τα αποτελέσματα στη δική του οθόνη, ή σε κάποιο κοινό εκτυπωτή. Με αυτό τον τρόπο, μπορείτε από το σπίτι σας να επικοινωνείτε με κάποιο υπολογιστή που βρίσκεται πολύ μακριά, και να τρέχετε προγράμματα σε αυτόν. Υπάρχουν πολλά είδη δικτύων, ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους: τα τοπικά, τα εθνικά, τα παγκόσμια δίκτυα, ανάλογα με τις αποστάσεις μεταξύ των διασυνδεδεμένων συστημάτων. Ακόμη, διακρίνουμε τα δίκτυα σε κατηγορίες, ανάλογα με τον αριθμό των συστημάτων που μπορούν να συνδεθούν σε αυτά, από μερικές πεντάδες ως αρκετές εκατοντάδες. Επίσης, διάκριση γίνεται και με βάση το αν στα δίκτυα αυτά έχει πρόσβαση ο καθένας, ή μόνο ορισμένα άτομα με ειδική εξουσιοδότηση, οπότε έχουμε τα δημόσια, και τα ιδιωτικά δίκτυα, τα κρατικά, τα στρατιωτικά κ.α. Ακόμη, τα δίκτυα διακρίνονται σε κατηγορίες, ανάλογα με τη φιλοσοφία κατασκευής και λειτουργίας τους. Έτσι υπάρχουν δίκτυα όπου ένα κεντρικό σύστημα αναλαμβάνει τον κύριο ρόλο, και άλλα όπου πολλά μικρότερα συστήματα αναλαμβάνουν εξίσου τον κύριο ρόλο, και επικοινωνούν μεταξύ τους. Τέλος, τα δίκτυα διακρίνονται και με βάση τον τρόπο με τον οποίο επικοινωνούν μεταξύ τους. Αν για παράδειγμα

λογιστές Α,Β,Γ,Δ είναι συνδεδεμένοι μεταξύ τους με τον ακόλουθο τρόπο

$A \longleftrightarrow B \longleftrightarrow \Gamma \longleftrightarrow \Delta$

τότε, για να επικοινωνήσει ο Δ με τον Α, πρέπει πρώτα να περάσει από τους Γ και Β. Αν όμως η σύδεση είναι η ακόλουθη

$A \rightarrow B \leftarrow \Gamma$

$A \leftarrow \Gamma \rightarrow \Delta$

$A \rightarrow \Gamma \leftarrow \Delta$

τότε υπάρχουν δύο ενναλακτικοί τρόποι για να επικοινωνήσουν οι Α και Δ: είτε

$A \longleftrightarrow B \longleftrightarrow \Delta$,

είτε

$A \longleftrightarrow \Gamma \longleftrightarrow \Delta$.

Ανάλογα με το πως ρυθμίζουμε την επικοινωνία αυτή τα δίκτυα, τα ξεχωρίζουμε σε κατηγορίες. Δε θα επεκταθούμε όμως στο θέμα, γιατί σκοπός μας είναι να

πάρτε μια γενική ιδέα για τα δίκτυα, και όχι καμιά διατριβή!

Γενικά, σήμερα υπάρχουν αρκετά δί-

κτυα σε όλο τον κόσμο, και

μάλιστα με διαφορετικό προσορισμό: τέτοια είναι το FIDONET, που κύριος σκοπός του είναι η ανταλλαγή μη-

μα, οι υπο-

νυμάτων και η επικοινωνία μεταξύ των χρηστών, τα BITNET, που εκτός από τα παραπάνω προσφέρει και μεγόλη παικιλία προγραμμάτων, αλλά τα κυριότερο, συνδέει τα μεγαλύτερα εκπαιδευτικό και ερευνητικά κέντρο του κόσμου, το ARPANET, τα SIMTEL, τα INFONET και χιλιάδες άλλα δίκτυα, γενικής ή ειδικής χρήσης. Στην Ελλάδα, μπορεί κανείς να βρεί μερικά από αυτά, και μάλιστα τα δύο πρώτα, όπως και μερικά εθνικά δίκτυα, όπως τα HELLASPAK, που προσπαθεί να καθιερώσει ο ΟΤΕ, τα ΑΡΙΑΔ-ΝΗ, που απευθύνεται κυρίως στα ερευνητές, και μερικά ακόμη, όπως τα HELLASNET, που έχουν ταπικά Αθηναικό χοροκτρία για την ώρα. Να σημειώσουμε ότι το τελευταία δίκτυα είναι φτιαγμένα εξολακλήρου από Έλληνες, που αξίζουα συαχαρητήρια για την αξιολογότη δουλειό τους.

ΟΙ ΒΑΣΕΙΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ (BBSs)

Αφού γνωριστήκαμε λίγα με τα δίκτυα, ας μιλήσουμε και για τις Βάσεις Πληροφοριών ή BBSs (Bulletin Baard Systems). Αυτά ξεκίνησαν σαν ιδέο εδώ και αρκετά χρόνια, στις αρχές της δεκαετίας του '80, μετά την εξάπλωση των προσωπικών υπαλαγιστών. Στην αρχή ήταν απλά ένα μέσο για ανταλλαγή ιδεών, πληροφοριών, και δεδομένων ανάμεσα σε λίγους αρχικά ανθρώπους. Αργότερα, εξελίχτηκαν όρκετά ώστε να περάσουν εν παλλαίς στα επαγγελματικά επίπεδα, και σήμερα υπάρχουν πάρα πολλές επαγγελματικές βάσεις στα εξωτερικά (και μερικές στη χώρα μας), που λειταυργούν με συνδραμές και προσφέρουα εκτετομένες υπηρεσίες στους συνδραμητές τους.

Οι βάσεις αυτές, αποτελούαται συνήθως από ένο υπολαγιστή υπηλών προδιαγραφών (π.χ κάποιο σύστημα 386), μία αι περισσότερες τηλεφωνικές γραμμές διαθέσιμες στα καινό, και κυρίως τους ανθρώπους που αναλαμβάνουα να χειρίζουαται τα άλο σύστημα και να φραυτίζουα για την απρόσκαπη λειταυργία και την αναβάθμισή του.

Οι υπηρεσίες που προσφέρουα αι βόσεις είναι πολλές και θα αναφέραμε μερικές:

Πρώτα είναι το Ηλεκτρονικό Ταχυδραμείο (E - Mail). Αυτό είναι ένα σύστημα, με τα απαία ένας χρήστης μπορεί να στείλει ένα μήνυμα σε κάποιο άλλα χρήστη, ή σε μια ομάδα υπό χρήστες, ή σε άλαυσ τους χρήστες του συστήματος. Κάθε φαρό που συνδέεται κάπαις στη βάση, τα σύστημα ταν ειδαπαίει (αυτόματα ή μετά από απαίτησή του, άναλαγα με την περίπτωση) για τυχόν μηνύματα που απευθύνουαται προς αυ-

τάν, και μάλιστα μπορεί κανείς να ελέγξει αν τα μηνύματα που έχει στείλει αι ίδιας έχουα παραληφτεί (διαβαστεί). Έπειτα είναι τα διάφαρα άρθρα και πληροφορίες, όπως αναλύσεις σε ειδικά θέματα σαν τις γλώσσες προγραμματισμού και τη λειταυργία των υπαλαγιστών, αλλά επίσης την επίδραση των ναρκωτικών στη ζωή μας, θέματα φιλασφίας, πληροφορίες για το χρηματιστήριο και τις δημάσεις υπηρεσίες, θέματα ταυριστικά, ακόμη και τα ωρασκάπια για κάθε ημέρα.

Μπορεί κανείς να βρεί και μικρές αγγελίες και διαφημήσεις προιόντων, ακόμη και να βάλει αι ίδιας μια αγγελίο, την οποία μπορούα να δούα οι χρήστες και να απαντήσουα σε αυτή.

Τις περισσότερες φορές προσφέρουαται αρκετά προαγρόμματα, που δεν προστατεύουαται υπό Copyright, όπως και αρκετές εικάνες από διάφαρα θέματα, εικάνες οι οποίες είναι παλύ δημαφιλείς σταυς χρήστες. Και δίνεαται η δυνατότητα σταυς χρήστες που τα επιθυμούα να στείλουα κάπαια δικά τους προαγρόμματα, για χρήση από τους υπάλαυαυς χρήστες. Μπορεί ακόμη να συαυαντήσει κανείς συλλαγές από ανέκδατα, και να στείλει αι ίδιας τα δικά του, να πάρει μέρας σε δημασκαπήσεις (ελληνιστί, gallop...)

και σε διαγωνισμούς, ή να βρεί συμβουλές και αδηγίες για τα παιχνίδια που κυκλοφαραύν στην αγορά, κριτικές και... σποσίματα.

Αν πάλι σας αρέσουα τα παιχνίδια, δε θα μείνετε παραπαυεμένες: υπάρχουα παλλά που μπορείτε να παίξετε, είτε μάνας είτε ταυτόχρονα με κάπαιο άλλα χρήστη. Αυτά καλύπτουα κάθε τύπα παιχνιδιού, από παιχνίδια διαστημικά μέχρι παιχνίδια με δρόση στην περιάδα της πραισταρίας, και από παιχνίδια περιπέτειας μέχρι arcade games.

Όμως τα πια σημαντικά που θα βρείτε στις βάσεις, είναι η επικοινωνία. Οι συζητήσεις με άλλους χρήστες, ή τας χειριστές του συστήματος είναι συνήθως παλύ ενδιαφέρουσες, και το γεαυνό ότι δεν υπάρχει άμεση απτική ή ακαυστική αλληλεπίδραση μεταξύ των συαυαμιλητών, δίνει στην επικοινωνία αυτή μια ιδιαίτερη μαγεία και ελκυστικότητα. Είναι ένα βήμα, άπαυ αι καθένας κρίνεαται για αυτά που λέει και άχι για τα πως τα λέει (απλά κάυτε σύγκριση με κάποια άλλα, θλιβερά αρκετές φορές, βήματα που έχουα την ευκαιρία να παρακαλαυούμε στην τηλεόραση...).

Μέσω των βάσεων πληροφοριών, έχει κανείς τη δυνατότητα να κάνει πολλές γνωριμίες και παλλούς φίλους, ακόμη και αν είναι συνήθως ντραπαλάς. Αυτά δε μπορεί κανείς να τα πεί για παλλά άλλα μέσα επικοινωνίας. Και παλλές φορές, αι χρήστες μιας βάσης αργανώουα συαυαντήσεις ή εκδραμές, ή κάπαια άλλη καινή εκδήλωση που φέρνει τους ανθρώπους πια καινά. Μήπως τώρα αλλάξατε γνώμη για τα πάσα "εαθρικάς" και "ψυχράς" μπορεί να είναι ένας υπαλαγιστής;

Σε επάμενα άρθρα μας θα μιλήσουμε για αυτές με περισσότερες λεπταμέρειες. Γεία σας για αυτά το μήνα.

PLOT

No1

ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΣΤΙΣ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΕΣ

MODEMS, ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΟΥΛΤΑΝΗ 16 & ΣΟΛΩΜΟΥ
ΕΞΑΡΧΕΙΑ, ΤΗΛ. 36.40.541



HINTS & TIPS

ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΡΩΤΗ ΣΑΣ ΕΓΓΡΑΦΗ

ΤΟΥ Α. ΜΑΥΡΕΛΟΥ

Σ ' αυτό το τεύχος θα αναφερθούμε γενικά στο πως να γράψετε ένα μουσικό κομμάτι σ' ένα οποιοδήποτε sequencer. Ένα κομμάτι που έχει γραφτεί με υπολογιστή συνήθως απαιτεί μια επίπονη διαδικασία η οποία χρειάζεται δυνατό νεύρα δηλαδή υπομονή. Θα χρειαστεί πολλές φορές να το σβήσετε και να το ξαναγράψετε όλο ή ένα μέρος του. Να είστε όμως σίγουροι πως στην αναλογική ηχογράφηση τα πράγματα θα ήταν πολύ δυσκολότερα και το αποτέλεσμα απογοητευτικό. Θα έχετε προσέξει ότι ένα μουσικό κομμάτι αποτελείται από πολλές επαναλήψεις. Σε μικρούς sequencers δημιουργούμε αυτές ακριβώς τις επαναλήψεις και στο τελικό στάδιο αφού τις επεξεργαστούμε διορθώσουμε τυχόν ατέλειες, τις βάζουμε σε μια σειρά όπως εμείς θέλουμε. Οι πιο προχωρημένοι δίνουν μια συμβουλή: Να ξεκινήσουμε γράφοντας πρώτα τη γραμμή του μπάσου και το ρυθμικό σχήμα. Ο λόγος είναι προφανής. Όταν έχουμε γράψει προηγουμένως το beat του τραγουδιού μας είναι πιο εύκολο να προσθέσουμε νότες και ολόκληρα κομμάτια αφού θα έχουμε μια προκαθορισμένη γραμμή γραμμή να ακολουθήσουμε. Τις επαναλήψεις αυτές τις δημιουργούμε αφού διαλέξουμε από πόσα patters ή λεπτά:δευτερόλεπτα:εκατ-δευτ/πτου (ανάλογα με τον counter προγράματος) θα αποτελείται η επανάληψη, και έπειτα διαλέγουμε την

Κ ατι πρακτικό
σ' αυτό το τεύχος.
Όπως σας είχαμε
υποσχεθεί στο
προηγούμενο τεύχος
θα σας δώσουμε
ορισμένα βοηθήματα
και τις πρώτες γνώσεις
για να γράψετε
ένα μουσικό κομμάτι
στον sequencer.

αντίστοιχη (που διαφέρει ανάλογα με το πρόγραμμα). Ας υποθέσουμε ότι διαλέγετε μήκος δύο bars. Επόμενη κίνηση θα είναι να δηλώσετε στο πρόγραμμα το track και το midi receive channel που θα χρησιμοποιήσετε για την εγγραφή.

Το midi receive channel που δηλώσατε θα πρέπει να το δώσετε και σαν midi send channel στο keyboard ή στην drum machine. Είστε έτοιμος τώρα για εγγραφή.

Γράψτε τα όργανα που θέλετε και κάθε

φορά που τελειώνει το δεύτερο bar, θα αρχίζει αυτόματα η εγγραφή από το πρώτο bar δίνοντας σας τη δυνατότητα να προσθέτετε συνεχώς όργανο και νότες. Μ' αυτό τον τρόπο γράφονται όλα τα pop τραγούδια που ακούτε σήμερα, γι' αυτό είναι και τόσο απλά αφού δεν είναι τίποτα άλλο από ορισμένα patterns που επαναλαμβάνονται συνεχώς. Φυσικά μπορείτε να γράψετε τραγούδια με τον απλό <<παραδοσιακό>> τρόπο δηλαδή απλά πατώντας record και γράφοντας.

Εγώ προτιμώ αυτόν τον τρόπο γιατί τα αποτελέσματα είναι μουσική που δεν έχει κάποιο φόρμουλα και δεν δε φαίνεται να έχει γραφτεί μέσω υπολογιστή. Θα σας δώσω τώρα ορισμένα hints & tips που ίσως σας φανούν απλά αλλά να είστε όμως σίγουροι ότι θα σας χρησιμεύσουν πάρα πολύ. Αφήνετε ορισμένα bar κενά στην αρχή του κομματιού. Θα σας είναι δύσκολο μόλις πατάτε record να αρχίσετε να γράφετε κατευθείαν. Εκτός αυτού στο κενό αυτό θα γράψετε οτιδήποτε αλλογές ήχων θέλετε να κάνετε, να αλλάξετε το midi channel των οργάνων, να κάνετε midi exclusive σε όλο το set ήχων (πολύ χρήσιμο) και τέλος οτιδήποτε θελήσετε εσείς να κάνετε. Μη ξεχνάτε τις εντολές runch-in και runch-out. Σας θυμίζω ότι μας επιτρέπουν να επεμβαίνουμε σε οποιοδήποτε σημείο του κομματιού εμείς θέλουμε με το πάτημα και μόνο ενός πλήκτρου. Είμαι σίγουρος ότι θα είναι οι

επιλογές που θα χρησιμοποιήσετε περισσότερο μετά από το play και record. Η επιλογή quantize μας διορθώνει τυχόν λάθη συγχρονισμού που έχουμε στο κομμάτι μας. Στην αρχή ίσως σας φανεί λίγο δύσκολη η λειτουργία της καθώς στα περισσότερα προγράμματα που υπάρχει έχει πολλούς παραμέτρους και δυσνόητους.

Το αποτέλεσμα είναι όμως που μετράει και τις περισσότερες φορές είναι προς όφελος μας. χρησιμοποιήστε την περισσότερο σε κομμάτια techna, pop που χρειάζεται ένα στυλ <<ηλεκτρονικό>> χωρίς λάθη, που νο φαίνεται ότι βγήκε κατευθείαν από computer.

Η επιλογή groove είναι το αντίθετο από την quantize.

Δίνει αίσθηση στο κομμάτι και ανθρώπινο χαρακτήρα. Χρησιμοποιήστε την εκεί που θέλετε να δείξετε ότι η μουσική βγαίνει από μέσα σας και όχι από ένα μάτσο καλώςδια. Εγώ προσωπικά την χρησιμοποιώ στους ήχους των κρουστών.

Το editing στην αρχή ίσως να σας είναι δύσκολο πρέπει να καταλάβετε όμως ότι δεν μπορεί να γραφτεί κομμάτι <<μια και έξω>> εκτός και αν είστε τόσο καλοί μουσικοί και δεν κάνετε ούτε ένο λάθος κατά την εγγραφή.

Εκτός αυτού ακόμα και λάθος νο μην κάνετε κατά την εγγραφή μπορείτε να πειραματιστείτε πάνω στο έτοιμο κομμάτι και να το κάνετε αγνώριστο αλλάζοντας και μόνο την σειρά των patterns. Αλλωστε εκεί είναι και η δύναμη του sequencer.

Όλες σχεδόν οι διαφορές αυτών των προγραμμάτων βρίσκονται σ' αυτό το τμήμα.

Οποιο πρόγραμμα δώσει τις περισσότερες ευκολίες και τις πιο εύχρηστες είναι το <<καλύτερο>>.

Αν ο sequencer σας επιτρέπει να σώζετε μαζί με το τραγουδί όλα τα midi settings και τα midi exclusives κάντε το. Η διαδικασία loading και setting του όλου συστήματος κάθε φορά ενός καινούργιου τραγουδιού είναι ταχύτερη.

Εκτός αυτού είναι είναι αρκετά φουτουριστικό να βλέπουν οι φίλοι σας τον ήχο του πιάνου που ήταν στη θέση 00 να αλλάζει και να γίνεται για παράδειγμα synth bass.

Φυσικά μην περιμένετε να κάνετε midi

Κα λάθος να μην κάνετε κατά την εγγραφή μπορείτε να πειραματιστείτε πάνω στο έτοιμο κομμάτι και να το κάνετε αγνώριστο αλλάζοντας και μόνο την σειρά των patterns

exclusive στους ήχους ενός απλού ορμονίου, γιατί απλά δεν γίνεται. Την δυνατότητα αυτή την έχουν μόνο το synthesizers (και όχι όλα).

Αν ο sequencer σας δεν έχει πολλά tracks (όχι πολύ συχνό φαινόμενο στα καινούργια προγράμματα) φροντίστε να

αντιγράψετε ορισμένα γραμμένα tracks που έχουν το ίδιο midi channel και τον ίδιο ήχο σε ένο ώστε να κάνετε οικονομία.

Στους καλούς sequencers υπάρχει η δυνατότητα (που είχαμε περιγράψει στο προηγούμενο τεύχος) κοθορισμού ορισμένων πλήκτρων στο master keyboard μόνος για να κάνουν κάποιες εργασίες που θα χρειάζονταν να έχουμε το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο εκείνη την ώρα εύκαιρο, γιο να διακόπτουμε το παίξιμο μας και να κάνουμε όποιο αλλαγή θέλουμε. Αν υπάρχει και στον δικό σας sequencer αυτή η δυνατότητα μη την αφήσετε ανεκμετάλεκτη. Εγώ προσωπικά έχω τις C# & D# των χαμηλότερων οκτάβων για τις λειτουργίες start & stop recording.

Αν θέλετε νο ποίξετε ένα γρήγορο κομμάτι αλλά οι γνώσεις σας πάνω στη μουσική δεν είναι τόσο μεγάλες ή δεν είναι αρκετές γιατί το κομμάτι θέλει διξιοτεχνία για να παιχτεί, γράψτε το αργά με χαμηλό tempo ώστε να μπορείτε να οντοποκριθήτε, και στη συνέχεια στο editing βάλτε το tempo στην κανονική του ταχύτητα.

Το κολπάκι αυτό είναι πολύ καλό γιο τους αρχάριους στη μουσική, αρκεί νο μη χάσουν το ρυθμό τους καθώς παίζουν το κομμάτι σε χαμηλό tempo. Στο να μη χάσουν το ρυθμό βοηθάει και το πρόγραμμα με τον μετρονόμο που θα πρέ-

πει να διαθέτει.

Οι περισσότεροι sequencers διαθέτουν (ο καθένος και με διαφορετικό όνομα) επιλογές για step time recording.

Με step time recording γράφουμε τις νότες μια-μιο δίνοντας την αξία τους και ορισμένες άλλες παραμέτρους (velocity, aftertouch, midi channel κ.α).

Χρησιμοποιείται για το μπάσο και το drums. Και αυτός ο τρόπος εγγραφής προτείνεται στους αρχάριους.

Δε ξέρω αν σας πολυβοήθησαν τα tips μου, πιστεύω όμως ότι την αξία τους θα την καταλάβετε με τον καιρό.

Η στήλη δυστυχώς δεν μπορεί να γίνει πιο αναλυτική αν και υπάρχει η δυνατότητα από την πλευρά του συντάκτη, γιο τους λόγους που είχαμε περιγράψει στο προηγούμενο τεύχος.

Αν πάντως έχετε κάποιες απορίες στη χρήση κάποιου γνωστού sequencer στείλτε τις απορίες σας στη διεύθυνση του περιοδικού και θα λάβετε απάντηση από τις σελίδες του.



➔ **Πωλείται** σκληρός δίσκος για Atari ST, χωρητικότητας 30 MB και με ένα χρόνο εγγύηση. Πληροφορίες στα τηλ: 6438784

➔ **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ, ΕΜΠΕΙΡΟΣ ΣΤΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΠΑΡΑΔΙΔΕΙ ΜΑΘΗΜΑΤΑ, MSDOS, BASIC, FRAMEWORK III, DBASE κα. ΤΗΛ. 9700831, Κύριος Θανάσης.**

➔ **Αντιπροσωπεία computer games** ζητό πωλητές για επαρχία. Πληροφορίες: 5820643, 5811532, 3625024

➔ **Πωλείται** Amstrad 6128 με πράσινη αθόνη, βιβλία, κώλυμα, δισκέτες 45000. Με έγχρωμη αθόνη 77000. Τηλ: 6438784

➔ **Πωλητής ή πωλήτρια** ζητείται από κεντρικό κατάστημα ηλεκτρικών υπολογιστών. Τηλ: 3625024

➔ **COMMODORE 64-128** Έχουμε χιλιάδες original προγράμματα σε κασέτα και παραλάβετε από τα εξωτερικά σε δισκέτα κάθε μήνα. Χρήστας 7 με 11 μ.μ. κάθε μέρα. ΤΗΛ: 8641909

➔ **Πωλείται** Amstrad CPC6128 με πρόσκαινο monitor σε όριστη κατάσταση με padulator + προγράμματα + joystick. Τιμή 85000. Στέφανος τηλ: 5912720 (απόγευμα)

➔ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMSTRAD CPC 6128** σε όριστη κατάσταση με ελληνικό και ξένο manual, παλλά προγράμματα και παιχνίδια και ένα καινούργιο joystick. ΤΙΜΗ ΣΥΖΗΤΗΣΙΜΗ. ΤΗΛ: 4525394 Ηλίας (18.00-21.00).

➔ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** υπολογιστής AMSTRAD 1512 με σκληρό δίσκο 20 MB και μονόχρωμη αθόνη. Τιμή συζητήσιμη. Τηλ: 6712100

➔ **AMIGA Desk Top Video** Τώρα και στην Ελλάδα! Υπόπλοι, βιντεοσκαπές, γραφικό, animations και όλα αυτά

στην βιντεοκασέτα σας (VHS, VHS). Επίσης κατασκευές προγραμμάτων για τίτλους, logos κ.τ.λ. κατόπιν συμφωνίας. Τιμές λαγικές. Renata τηλ: 9844505 fax: 9827479

➔ **Πωλείται** Amstrad CPC 6128 με πρόσκαινο monitor, σε όριστη κατάσταση, με παλλά παιχνίδια, joystick, βιβλία στα ελληνικά και αγγλικά. τηλ: 5710808

➔ **EUROPC, HARD DISK 20MB, DRIVE 5 1/4, ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ. ΤΙΜΕΣ 85000, 60000, 25000 ΑΝΤΙΣΤΟΙΧΑ. ΤΗΛ: 6711221**

➔ **Μνήμες, Ταίπκια DRAM Αμερικής (DIP, SIMM), καινούργια εγγυημένα. Όλες οι ταχύτητες. Τιμές προσαφάρ. ΣΠΥΡΟΣ 8829736.**

➔ **Sega Megadrive, 2 Joysticks, Παιχνίδι 85000 δρχ. Τηλ: 5983837 Γιόνης.**

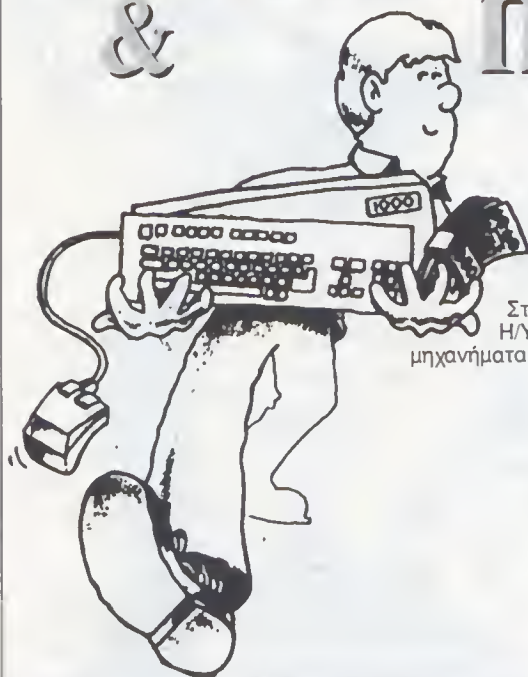
➔ **Πωλείται** Commodore 128 με disk

drive 1570, παλλά βιβλία και δισκέτες. Πληροφορίες ΓΑΝΩΣΗΣ ΣΤΑΜΑΤΗΣ ΤΗΛ. 6657825 5-9 μ.μ.

➔ **Πωλείται:**
MINOLTA MAXXUM 7000 AF,
MINOLTA 50mm 1.7 AF,
MINOLTA δερμόπινη θήκη,
MINOLTA REMOTE CORD 5m,
MINOLTA EYECAP.
Φίλτρα:
UV COKIN,
πράσινο B+W SCHNEIDER,
κόκκινο B+W SCHNEIDER,
close up.
Δύο μηνών ολακάνουργια στα κουτιά της.
Εισαγωγή από εξωτερικό. Τιμή 140000. ΤΗΛ. 5820399 08.00-14.30, 8025377 18.00-22.00 Τάσας.

➔ **Amiga:** Τέλεια ρύθμιση και έλεγχος των drives με ειδικό original πρόγραμμα. 2 δισκέτες και manual. 8614265-8617222 Θεόφιλος.

ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ Η/Υ & ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ



ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις ή να πουλήσεις τον υπολογιστή σου ή κάποιο περιφερειακό του;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν μεγαλύτερο;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις ένα καλομεταχειρισμένο με βέβαιη υποστήριξη;
ΘΕΛΕΙΣ να αγοράσεις φτηνό και ελεγμένο υπολογιστή;
ΘΕΛΕΙΣ να ανταλλάξεις τον υπολογιστή σου με έναν ολοκαίνουργιο;

ΕΛΑ ΣΤΗΝ EASYTECH

Στην εταιρία που έχει ξεδείψει 3 χρόνια για να γίνει η μεγαλύτερη εταιρία στον χώρο Η/Υ προσφέροντας άμεση εξυπηρέτηση, χαμηλές τιμές και σωστή υποστήριξη στα μηχανήματα που προσφέρει.

AMSTRAD PC-1512 2DD MONITOR	109.000
AMSTRAD PC-1512 COLOR MONITOR	135.000
ATARI PC-1 EGA MONITOR, MOUSE	115.000
ATARI 520 STFM από...	75.000
ATARI 1040 STFM από...	105.000
AMIGA 500	105.000
HARD DISK 20MB	45.000
AMSTRAD CPC-6128 GREEN	47.000
AMSTRAD CPC-6128 COLOR	77.000
C-64 ME ΚΑΣΣΕΤΟΦΩΝΟ	28.000
AMIGA DISK DRIVE	25.000
PRINTERS ΑΠΟ...	25.000
COLOR MONITORS ΑΠΟ...	40.000
EURO-PC	89.000

ΜΕΤΑΤΡΕΨΤΕ ΤΟΝ Η/Υ ΣΑΣ ΣΕ ΤΑΜΕΙΑΚΗ ΜΗΧΑΝΗ!!! ΤΗΛΕΦΩΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ... 6438784

EASYTECH - ΜΑΥΡΟΜΙΧΑΛΗ 188, ΛΕΩΦ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ, ΤΗΛ.: 6438784, ΤΚ 114 72

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

**GAME
CENTER**

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ



ΠΡΟΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ USER

ΝΕΑ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΕΠΕ

ΣΠΑΡΤΗΣ 75, 124 61 ΧΑΙΔΑΡΙ

ΓΙΑ ΤΟ ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε με καθαρά γράμματα το κείμενο της αγγελίας σας:

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΠΛΑΙΣΙΟ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΝΑ ΚΑΤΑΧΩΡΗΘΕΙ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ:

ΝΑΙ ΟΧΙ

ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΣ:

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ.....

ΕΣΩΚΛΕΙΩ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΗ ΕΠΙΤΑΓΗ Νο:.....

* ΚΑΘΕ ΔΗΜΟΣΙΕΥΣΗ ΜΕΧΡΙ 15 ΛΕΞΕΙΣ ΚΟΣΤΙΖΕΙ 1000 ΔΡΧ
* ΚΑΘΕ ΕΠΙΠΛΕΟΝ ΛΕΞΗ ΕΠΙΒΑΡΥΝΕΤΑΙ ΜΕ 100 ΔΡΧ.

* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΜΕ ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 50% ΕΠΙΠΛΕΟΝ
* ΑΓΓΕΛΙΕΣ ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΧΡΕΩΝΟΝΤΑΙ ΜΕ 100% ΕΠΙΠΛΕΟΝ

USER

ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ

* **ΝΑΙ!** Θέλω να γραφτώ συνδρομητής για ένα χρόνο στο USER. Για το σκοπό αυτό στέλνω την ταχυδρομική επιταγή Νο με το ποσό των 4400 δρχ. αντί για 4800 δρχ. που είναι η κανονική τιμή του περιοδικού. Αν για κάποιο λόγο δεν μείνω ευχαριστημένος/η από τη συνδρομή μου μπορώ να τη διακόψω και να πάρω αμέσως πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ:

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ΤΚ:.....

ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ΗΛΙΚΙΑ:.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ:.....

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ Νο:

Σημ: Κόστος συνδρομής για την Κύπρο 5000 δρχ.

ΚΟΥΠΟΝΙ MAIL ORDER

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ

ΤΚ.....ΠΟΛΗ.....ΤΗΛ.....

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

ΗΛΙΚΙΑ.....ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΟΝΟΜΑΣΙΑ ΠΡΟΙΟΝΤΟΣ	ΤΙΜΗ	ΠΟΣΟΣΤΗΤΑ	ΣΥΝΟΛΟ	ΣΥΝΟΛΙΚΗ ΑΞΙΑ
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

* ΔΕΝ ΣΤΕΛΝΩ ΧΡΗΜΑΤΑ ΤΩΡΑ, ΑΛΛΑ ΘΑ ΠΛΗΡΩΣΩ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΜΟΛΙΣ ΛΑΒΩ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ

* ΤΙΜΕΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΟΥΝ ΦΠΑ
* ΤΑ ΕΞΟΔΑ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗΣ ΒΑΡΥΝΟΥΝ ΤΟΝ ΠΑΡΑΛΗΠΤΗ

AMSTRAD PLUS

ΑΠΟΚΑΛΥΨΗ ΤΩΡΑ

ΤΟΥ Ν. ΚΡΟΝΤΗΡΑ



Η σειρά των Amstrad CPC αποτελείτο από μερικά συναρπαστικά μηχανήματα με αρκετές δυνατότητες (τρικάναλο ήχο, ταχύτητα 4MHz, ενσωματωμένο disk drive, ισχυρή basic, τρία mode γραφικών, 16 χρώματα στην οθόνη κτλ) πράγμα που έκανε τους χρήστες τους πολύ ευτυχισμένους.

Από την άλλη είχαν την ατυχία να πέσουν πάνω στην εποχή που τα PCs επικράτησαν στον χώρο των επαγγελματικών εφαρμογών και των λεγομένων σοβαρών προγραμμάτων.

Ετσι η επαγγελματική τους πλευρά έμεινε ανεκμετάλευτη. Οι users τους συνέχιζαν να είναι αρκετά ικανοποιημένοι μέχρι που τα χρόνια πέρασαν και νεώτεροι και πολύ ισχυρότεροι 16-Bit υπολογιστές εμφανίστηκαν, κάνοντας τον Amstrad να δείχνει αρκετά περιορισμένος.

“Χρειάζεται επιγόντως ένα γερό lifting” φώναξαν οι οπαδοί του μηχανήματος και έγινε αυτό που λέμε “Φωνή Λαού Οργή Θεού”, όπου τον ρόλο του θεού παίρνει η Amstrad!

Ο καινούριος CPC plus έχει τα εξής χαρακτηριστικά:

ΤΙΤΛΟΣ	CPC 6128 PLUS
ΤΙΜΗ	153.300 (COLOR)
	117.900 (A/M)

ΟΙ ΚΑΛΟΙ ΦΟΡΟΥΣΑΝ ΜΑΥΡΑ

Κατ'αρχήν έχει αλλάξει το χρώμα του υπολογιστή, από σκούρο μαύρο έχει γίνει ελαφρό κγερν (ούπς, το χρώμα είναι ΚΡΕΜ και ο συντάκτης μας τσιβδός!). Το σχήμα του δεν είναι πλέον το παραλληλόγραμμο αλλά ένα οβάλ με ωραίες καμπύλες, γραμμές και σωστή κατανομή όγκου, δίνοντάς του έτσι ένα από τα καλύτερα design στον χώρο των home computers! Και ο ενθουσιασμός για τον νέο αυτό σχεδιασμό δεν περνάει για τον νέο αυτό σχεδιασμό δεν περνάει για γρήγορα. Το πληκτρολόγιο έχει παραμείνει ανέπαφο, με ακριβώς τον ίδιο αριθμό πλήκτρων (QWERTY επαγγελματικό) στις γνώριμες θέσεις και την αίσθηση που το έκαναν το καλύτερο πληκτρολόγιο των 8-bit. Τέλος το on-off button βρίσκεται στο αριστερό πλάι του μηχανήματος, και θα σας πάρει λίγη ώρα να το συνηθίσετε. Περνώντας στα μόνιτορ, η Amstrad έχει ένα μονόχρωμο (ασπρόμαυρο) 12 ιντσών και ένα έγχρωμο 14 ιντσών που έχουν πραγματικά καλή απόδοση, ενώ είναι και τα δύο stereo. Ακόμα από αυτά μπορείτε να ρυθμίζετε τον ήχο και τον φωτισμό. Μόνη έλλειψη αυτή του modulator αφού η Amstrad συνεχίζει την πολιτική της, να πουλάει το μηχάνημα υποχρεωτικά μαζί με το μόνιτορ.

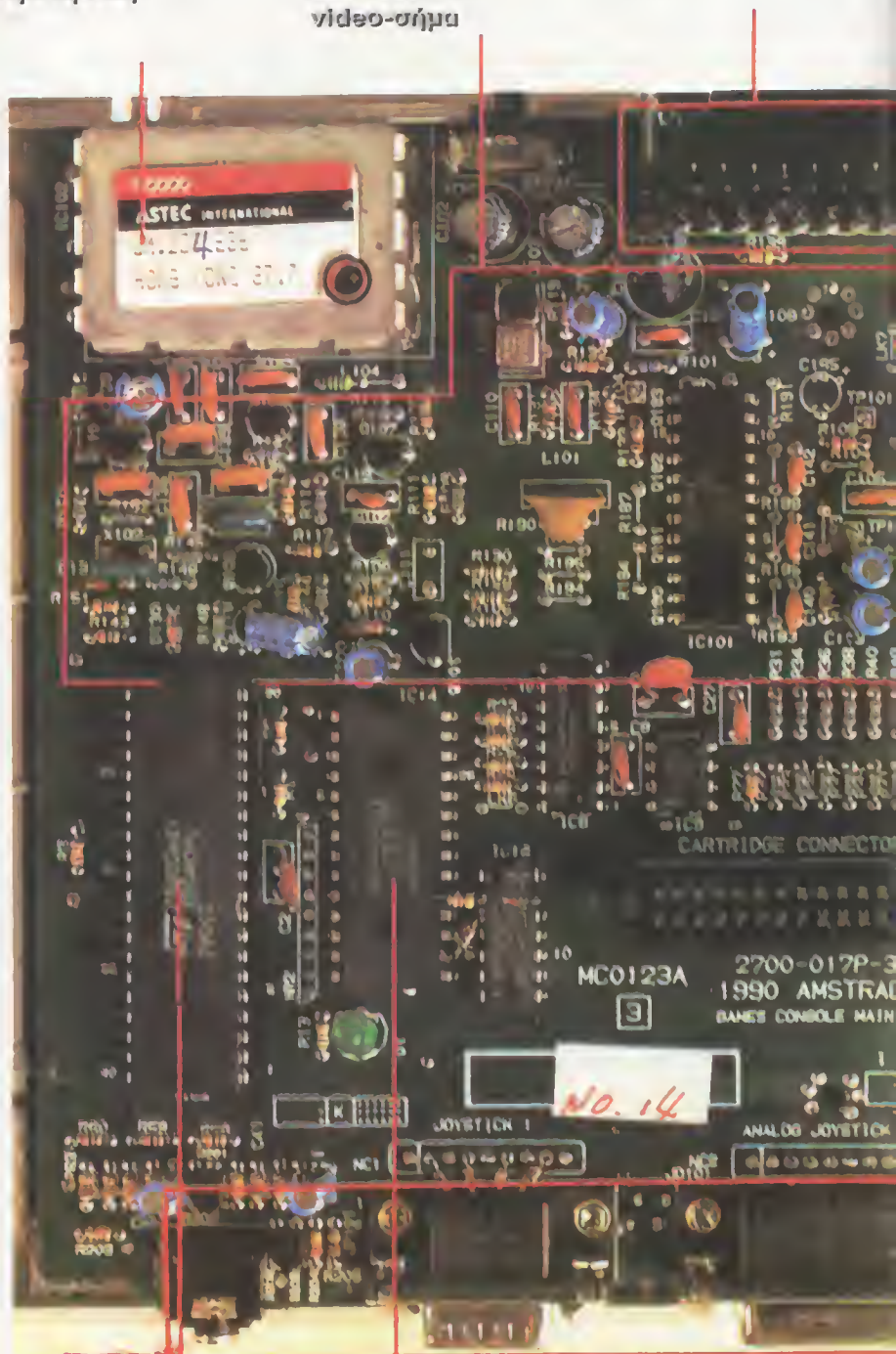
ΚΑΙ ΟΙ ΕΠΤΑ ΗΤΑΝ ΥΠΕΡΟΧΟΙ

Αν εξαιρέσουμε το disk drive οι θύρες με τις οποίες επικοινωνεί ο νέος cpc με τον εξωτερικό κόσμο είναι οι εξής: cartridge slot στα αριστερά σχετικά μικρό και πολύ κομψό, δύο -επιτέλους- θύρες για ψηφιακά joystick και μία για αναλογικό (τύπου PC), έξοδος για εκτυπωτή, expansion port για interfaces, modems και δεύτερο disk drive. Ακόμα μπορείτε να βγάλετε τον στέρεο ήχο σε ενισχυτή. Απουσιάζει όπως θα καταλάβατε η θύρα για σύνδεση του υπολογιστή με κασσετόφωνο και σωστά κατά την γνώμη μας. Φυσικά στα port των joystick μπορείτε να βάλετε mouse, joypads,

TV Modulator:
Μετατρέπει το video σήμα σε RF που καταλαβαίνει η τηλεόραση

Video Circuitry:
Αλλάζει την screen memory και τα sprites σε RGB και σύνθετο video-σήμα

Monitor Output:
για σύνδεση με το Amstrad μόνιτορ ή με scart.



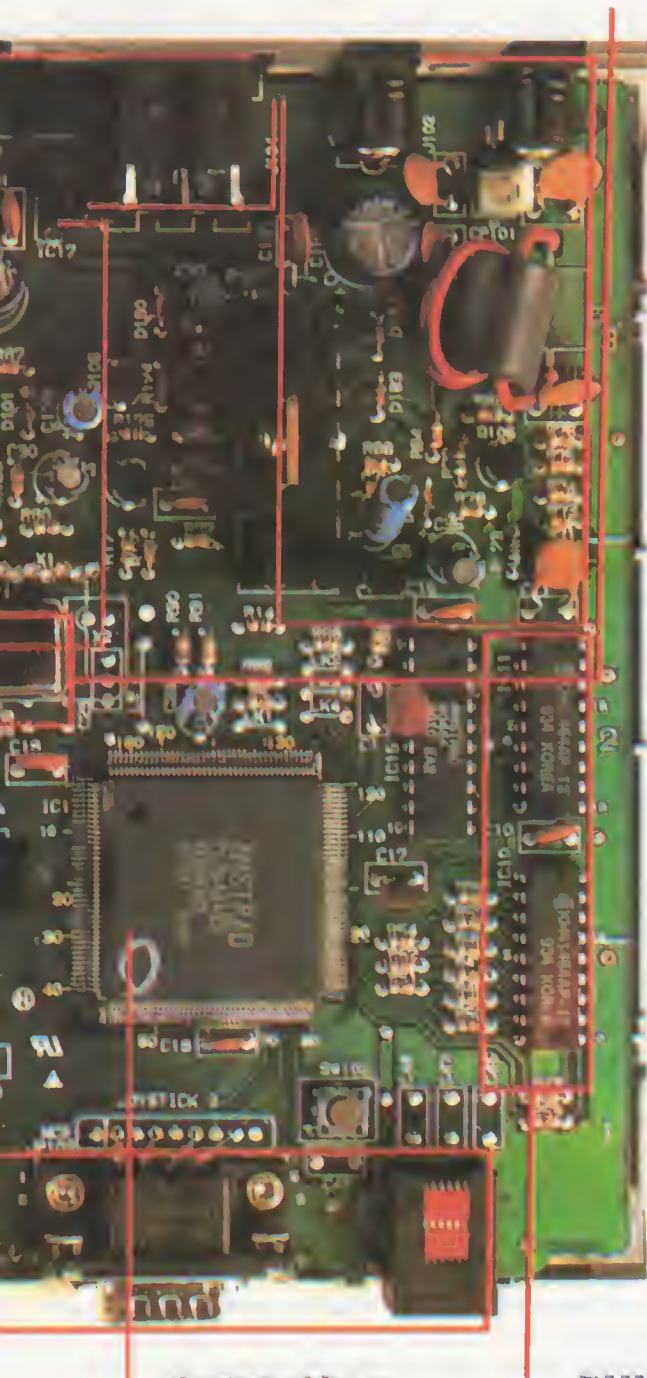
Central Processor:
ο 8-bit Z80A όπως τον ξέραμε

Sound chip: το AY38912 με τα τρία κανάλια ήχου

Controller ports:
για το joystick και τα light-guns

Power circuitry:
εξομαλύνει την
παροχή
ρεύματος
για ασφαλή
χρήση του από
την κονσόλα.

Crystall: δίνει τον
χρόνο σε όλα τα
κυκλώματα και η
χρήση του δίνει
την καλύτερη
δυνατή εικόνα σε
PAL τηλεοράσεις.



Custom chip: το
υπεύθυνο κύκλωμα
για τον έλεγχο των
sprites,
και της gate array.

RAM: τα 64k
μνήμης μέσα σε
δύο τσιπάκια που
αποθηκεύουν data
και μνήμη οθόνης.

ΜΙΑ ΜΑΤΙΑ ΣΤΑ ΕΝΔΟΤΕΡΑ

lightpens, light guns και ό,τι άλλο ονάλαγα. Όλο το ονοίγματο που έχει το μηχανήμα είναι πιο προσεγμένα από ό,τι σταν παλιό, κλειστά, έτσι που δεν χαλάνε και δεν σκανίζονται εύκολο. Το disk drive τώρα είναι στο δεξιά μέρας πλάγια, όπως στο 16-bit μηχανήματο και εξακολουθεί να παίρνει τις δισκέτες των 3 ιντσών. Το φωτάκι λειτουργείας βρίσκεται στην θέση του αλλά δεν είναι ταπαθετημένο σωστά. Φοιερή βελτίωση υπάρχει στο θόρυβο του drive ενώ η τοχύτητά του έχει πορομείνει η ίδιο, πραγματικά πολύ γρήγορη.

Z-80: ΖΕΙΣ ΜΟΝΑΧΑ ΔΥΟ ΦΟΡΕΣ

Το χιράκιο στο έγκοτο του 6128 plus δεν είναι διοφορετικά από εκείνα του προγόνου του εκτός από ουτό του ήχου που επιτρέπει στέρεα ήχο και την multitasking επεξεργασίό του, δίχως δηλαδή νο οπιοσχολείται ο επεξεργαστής. Ο Z80 έχει πορομείνει ονέποφας και τρέχει πάντα στο 4Μηz. 128 K μνήμης υπάρχουν πάλι στα μηχανήματα ολλά η basic δεν συμπεριλαμβάνεται σον rom μέσο στα κυκλώματα αλλά φορτώνεται από τα cartridge που δίνεται μοζί με το μηχανήματο. Αυτό έχει σαν οπότελεσμο νο είναι κάπως πια σωστά οργαωμένο το εσωτερικό του υπολογιστή. Επίσης έχει διορθωθεί εκείνη η μικρή οδυνομίω των CPCs να στέλνουν στον εκτυπωτή μόνο 7-bit και τώρα στέλνουν κονονικά 8. Στο hardware έχει προστεθεί οκόμοσηδυνατότητονοχειρίζεταιοινεσ-τοεγραφικάμεμεγάλη τοχύτητα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - Η ΩΡΑΙΑ ΚΑΙ ΤΟ ΤΕΡΑΣ

Οκαιναύριος Amstrad συμπεριφέρεται στο γραφικά σαν νο έχει διπλή προσωπικότητα: σε ό,τι οφορά το παραγράμμοτα που οοίρνει μέσω disk drive δεν έχει αλλάξει τίπατο και οι δυνοτότητές του έχουν ποραμείνει ίδιες κοθώς το κοινούριο κυκλώματο δεν μπαρούν νο ελεγχτούν (προς το παρόν;) μέσω του drive. Ετσι ποραμένουμε στο 16 χρώμοτο από παλέτο 27, και τα γνωστά τρία modes 160*200 με 16 χρώματα, 320*200 με 4 χρώμοτο και 640*200 με 2 χρώματα. Ο crc plus όμως είναι και κανσόλο με την χρήση των cartridges και εδώ το πράγματο είναι πολύ, μο πο-



ρας μεγενθυνόταν χωρίς την ποραμική καθυστέρηση. Πάντως θα θέλαμε νο ήταν λίγο πιο γρήγαρο σον game, αλλά αυτή είναι μόνον η Α(δοκιμαστική;) αρχή. Ακόμα θα θέλαμε νο ξέραμε σε πιά ανάλυση γραφικών ήταν τα game αν και πιστεύαμε ότι ακόμα και μέσα από το cartridge θα χρησιμοποιείται περισ-

Atari ST (α συντάκτης Σεργιάννης θα με φάει!) και αρκετά πιο κάτω υπό την Amiga και ταν Αρχιμήδη. Για την σύγκριση με ταν STE δεν μπαρούμε να εκφέρουμε γνώμη με ακρίβεια αφού αυτό εξορτάται περισσότερο από τα πότε ο STE θα δείξει τις δυνάμεις του στα games (μα τί κάνουν αυτές αι εταιρίες επιτέλους;). Η πρασωπική μας όπαψη, λόγω hardware και ήχου, κλίνει φυσικά προς την μεριά του STE.

Ο ΘΕΟΣ ΣΥΓΧΩΡΕΙ - ΤΟ SOFTWARE

λύ καλά σταν τομέα των hardware δυνατατήτων: κατ'αρχήν έχαυμε 16 hardware sprites μεγέθους 16*16 των απαίων η παλέτο και τα μέγεθος είναι ονεξάρτητο υπό το mode της αθόνης και μπαρούν νο μεγενθυνοθούν ουτόματα δύο έως τέσσερεις φορές. Ακόμο μπορούμε να έχαυμε 16 χρώματα για τα sprites και 16 για τα υπόλοιπα γραφικά, φτάνοντας έτσι τα σύνολο των 32 ταυτόχρονα στην αθόνη! Αν δεν ενθουσιατήκοτε ακόμα έχουμε κι συνέχεια: 4096 χρώματα παλέτο, δυνατότητα για split mode αθόνης (δηλαδή μέσω hardware νο έχαυμε διαφορετικές οναλύσεις πάνω στην ίδιο αθόνη), ικανότητα παλύ ομαλού οριζόντιου και κάθετου scrolling. Το αποτέλεσμα των νέων κυκλωμάτων φαίνεται καθαρά στα Burning Rubber, τα παιχνίδια που μέσα στο cartridge συναδεύει τα μηχανήμα. Τα game αυτό είναι κατπληκτικό, ξεπερνώντας σε αρισμένες στιγμές το οντίσταίχα του ST! Πρόκειται για μια παραλλαγή του Wec le mans από την Ocean για νο δείξει τις νέες δυνάμεις των plus. Και πραγματικά έτσι είναι: παλλά χρώματο στην οθόνη, αρκετά μεγάλα sprites πάνω στα αποίο ο χρωματισμός έσβηνε ομαλά και ένα ανεπονόληπτα animation: ότον βγήτε υπό τον δρόμο με μεγάλη τοχύτητα και πέσετε πάνω σε μια πινοκίδα (πau σημειωτέαν γράφει ή Amstrad ή Ocean!) το οουτακίνητό σας πετάγεται στον αέρα, διπλασιάζεται σχεδόν το μέγεθός του και περιστρέφεται με τόση φυσικότητα και με τέτοια ταχύτητα που ακόμα και άνθρωποι συνηθισμένοι στις επιδόσεις τις Amiga έμεινον κατάπληκτοι (κι ον δεν με πιστεύετε έχω και μάρτυρες!). Ταυτόχρονα βέβαιο τα παιχνίδια συνεχιζόταν, η αθόνη ονεβακατέβαινε, διάφαρο sprites περναύσαν και α χώ-

σότερα η χαμηλή ανάλυση.

ΗΧΟΣ - ΣΤΗΝ ΚΟΨΗ ΤΟΥ ΞΥΡΑΦΙΟΥ

Ο ήχος είναι δυστυχώς τα αδύνατα σημεία του νέου μηχανήματος καθώς υποστηρίζει τρία κανάλια με οκτώ ακτάβες και την ικανότητα να ακούγανται και τα τρία ταυτόχρονα. Ομως κάτι έχει βελτιωθεί και εδώ: κατ'ορχήν έχαυμε στέρεο ήχα. Μετά υπάρχει μιο multitasking επεξεργασία υπό το sound chip επιτρέποντας έτσι στην μουσική και τα ηχητικά εφέ νο ποράγανται χωρίς να ασχολείται μοζί ταυς α Z80, πράγμα που θα έχει σον οπατέλεσμα την καλύτερη εκμετάλωση της μνήμης (512K στα cartridge και φημολαγείται ότι θα υπάρχουν cartridges του 1 Mbyte) έτσι ώστε τίπατα δεν οπακλείει την εμφάνιση παιατικού sampled speech και digitised ήχων καθώς είναι σίγαυρη και η ύπαρξη πολλών μουσικών θεμάτων μεγάλης διάρκειας.

ΕΝΑΣ ΑΛΛΑ ΛΥΚΟΣ

Και τώρα θα γίνουμε λίγα κακά -ολλά πάντα αντικειμενικά!- καθώς θα σας παύμε οναίχτά υπό πιο μηχανήματο είναι καλύτερος α νέας 6128 plus, μιλώντας πάντο σταν χώρα των παιχνιδιών, αφού δυνάμεις του στα επαγγελματικά προγράμματα είναι γνωστές, αν και επειδή δεν είναι κανσόλα τίποτα δεν απακλείει να δαύμε τέταιου είδους εφαρμογές μέσα από τα cartridges! Λοιπόν α νέας Amstrad είναι με τεροσπια διαφορά από ταυς υπόλοιπους ο καλύτερος 8-bit υπαλαγιστής. Είναι επίσης ανώτερας από τα PCs και τις περισσότερες 8-bit κανσολες, ισάξιας με τον

Ο ΧΙ Msx, QI (μήπως κανείς φώναζε Αρχιμήδης;), εφιαλτικές στιγμές από τα παρελθόν σταν χώρο των camputer games. Ισχυρά μηχανήματα που εξαφανίστηκαν οφήνοντας παλλούς users δυστυχισμένους, λόγω της έλλειψης software. Και για νο λέμε τα πράγματα με το όνομά τους φαεί η έλλειψη παιχνιδιών. Ενας υπαλαγιστής παυ πρασιρίζεται για παιχνιδομηχανή όπως οουταί αι καινούρια της Amstrad χρειάζονται λοιπόν την μεγαλύτερη δυνατή υποστήριξη στον τομέο ουτό. Πώς τα κοτοφερε λαιπόν η εταιρία; Με μιο λέξη άριστα! Ο 6128 plus και ο 464 plus μπορούν να παίξουν όλο το παιχνίδια των προγόνων τους χωρίς προβλήματα. Ολα; χμ... στην εισαγωγή του manual η εταιρία δηλώνει πως πρασπάθησε να διατηρήσει την συμβατότητα αλλά ίσως μερικά πρασγράμματα για διαφόρους λόγους νο μην τρέχουν. Αυτό θα πει ειλικρίνεια, αλλά εμείς δεν αρκεστήκαμε σ'ουτό: δακιμάσαμε ταν 6128 plus με 100 games, utilities, και επαγγελματικές εφαρμογές για να ελέγξαυμε την συμβατότητα. Τρία μόναν πρασγράμματα δεν έτρεξαν, τα ένο για λόγο παυ δεν καταφέραμε να εξακριβώσαυμε, το άλλο γιατί είχε παλύπλακα κλείδωμα (πράγμα παυ σημαίνει ότι τα χμ, σπασμένα προγράμματα θα έχουν λιγότερο προβλήματα), και τα τρίτα γιατί έκανε κλίσεις στα κασσετόφωνα παυ όπως είπαμε δεν υποστηρίζεται από τα νέα μοντέλλο. Έτσι τα πασοστό της συμβατότητας φτάνει τα 97% πράγμα εντυπωσιακό, παυ δείχνει ταυλάχισταν ότι τα μηχανήμα είναι απαλλαγμένα από bugs. Αν πρασθέσουμε ότι η locamotiv basic έχει παραμείνει ονέπαφη και τρέχουν όλα τα πρασγράμματα παυ είναι γραμμένα σ'αυτήν κοθώς και το ότι το κοινάυ-

ρια games θα υπολογίζουν το νέο hardware και θα αποφεύγουν κάποια "επικίνδυνα" calls τα προβλήματα αγγίζουν μηδενικό αριθμό. Τί γίνεται όμως με την παραγωγή παιχνιδιών σε cartridges; Προβλέπετε πολύ σύντομα να αρχίσουν να εμφανίζονται σε μεγάλους αριθμούς. Υπολογίζεται ότι μέχρι τα Χριστούγεννα θα υπάρχουν στην αγορά 20 με 40 νέοι τίτλοι σε cartridges από τις μεγαλύτερες εταιρίες, οι οποίες ήδη ύστερα από τις κατάλληλες συμφωνίες εργάζονται πάνω στο θέμα. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι η Ocean θα έχει έτοιμους 12 τίτλους (Shadow warriors, Batman, Operation Thunderbolt, Robocop 2, Chase HQ κτλ), η US Gold το World of Games, η Titus τα Fire and forget 2 και Crazy cars 2, ακόμα το τρομερό και φοβερό Kick off 2 θα κυκλοφορήσει από την Anco σε μια άριστη έκδοση μέχρι τον Δεκέμβριο, τα Klax και Escape from the planet of the robot monsters από την Domark και ένα Spiderman από την Empire. Όμως σε τί τιμή θα έρθουν τα cartridges; Ευτυχώς ο πρόεδρος της Amstrad, Alan Sugar, έχει δαιμόνιο εμπορικό πνεύμα και σκέφτηκε το εξής πονηρό: εφοδίασε το μηχάνημα, στο port που δέχεται το cartridge, με ένα κύκλωμα που αναγνωρίζει τον κωδικό της Amstrad! Έτσι όποιο game δεν τον έχει δεν θα παίξει! Και γιατί αυτό; μπορεί να αναρωτηθείτε, μα γιατί έτσι θα ελέγχει την παραγωγή των games και επομένως τις τιμές τους. Εξυπνο έ! Πραγματικά, με αυτό τον τρόπο θα αποφύγουμε απαγορευτικές τιμές της τάξης των 12000 δραχμών, που έχουν φτάσει τα παιχνίδια στις κονσόλες (βλέπε Mega drive). Η τιμή τους λοιπόν είναι στην Αγγλία περίπου όσο ενός καλού game των 16-bit και στην Ελλάδα θα εμφανιστούν με τιμές κοντά στις πέντε χιλιάδες δρχ. Μια λογική τιμή για την ποιότητά τους.

ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ

Το cpi/m plus συνοδεύει το μηχάνημα με όλα τα απαραίτητα files για να ξεκινήσετε την καριέρα του πετυχημένου user! Η Basic βρίσκεται μέσα στο cartridge και όχι στην rom του μηχανήματος, πράγμα που είναι αρκετά βολικό καθώς μπορεί να εμφανιστεί και να χρησιμοποιείται μια νέα της έκδοση πολύ εύκο-

λα. Να δούμε όμως τι θα πείτε όταν το μικρό αδερφάκι σας καταστρέψει το cartridge με το game δώρο (το Burning rubber) και την Basic. Το μηχάνημα συνοδεύεται ακόμα από ένα joystick για τα πρώτα σας παιχνίδια, το οποίο δεν είναι αξιόλογη κατασκευή, και σίγουρα δεν μπορείτε να πετύχετε κινήσεις ακριβείας ενώ θα σας "χτυπήσει" τα δάχτυλα μετά από μερικές ώρες χρήσης. Προτιμήστε τα κλασικά joysticks. Τέλος το manual περιέχει 440 σελίδες με τα πρώτα βήματα, τις εντολές της basic και μερικά πράγματα για το λειτουργικό και το hardware χωρίς ουσιαστικές διαφορές από αυτό της προηγούμενης έκδοσης. 464 plus/ GX-4000 Ο 464 plus δεν έχει σοβαρές διαφορές από τον 6128 εκτός από τα 64K μνήμης και το κασετόφωνο στην θέση του drive. Ο,τι έχει σχέση με τα cartridge και την αξία τους ρστα παιχνίδια έχει παραμείνει το ίδιο. Με τον 464, η Amstrad δεν σκοπεύει φυσικά στην απόκτηση νέων αγοραστών αλλά στην απορρόφηση των ήδη χρηστών κασσετοφώνου. Η GX-4000 κονσόλα είναι ένας 464 plus, με modulator για σύνδεση σε τηλεόραση ή RGB monitor και δύο joypads που η εξαιρετική ποιότητα και η χαμηλή τιμή της την κάνουν μια ιδανική αγορά για τους φανατικούς των παιχνιδιών.

ΓΕΝΙΚΑ

Ο νέος CPC Plus είναι ένα εντυπωσιακό μηχάνημα στον τομέα των παιχνιδιών. Ως γνήσιος gamer δεν μπορώ παρά να χαιρετήσω με ενθουσιασμό το γεφύρωμα του disk drive με τα cartridges, των υπολογιστών με τις κονσόλες. Το μηχάνημα δεν έχει κανένα πρόβλημα, έχει πολύ software, μεγάλες δυνατότητες και σίγουρη υποστήριξη. Το μόνο που με προβληματίζει κάπως είναι η τιμή του: 153.300 δραχμές για τον έγχρωμο και 117.900 για τον ασπρόμαυρο (συμπεριλαμβάνεται ο ΦΠΑ) τιμές αντιπροσωπίας, δεν είναι λίγες αν και στα καταστήματα θα τον βρείτε περίπου 10% φτηνότερο. Αν βέβαια είσατε ήδη κάτοχος ενός παλιού μοντέλου με πολλά games η αγορά του καινούριου



σας συμφέρει διπλά. Εγώ πάντως ξέρω ποιοί θα είναι το επόμενο computer που θα αγοράσω! Να ευχαριστήσουμε επίσης την Micropolis για το μηχάνημα που μας παραχώρησε για το test. (Η βαθμολογία που ακολουθεί είναι για τον υπολογιστή 6128 plus με βάση το παιχνίδι Burning rubber από cartridge, και έχει διαμορφωθεί με τα αυστηρότερα δυνατά κριτήρια όπου το 100 αντιστοιχεί στις επιδόσεις της Amiga!).

ΓΡΑΦΙΚΑ	79
ΗΧΟΣ	62
ANIMATION	84
ΧΡΩΜΑΤΑ	89
ΤΑΧΥΤΗΤΑ	80
ΑΞΙΑ/ΤΙΜΗ	80
Γ Ε Ν Ι Κ Α	82



COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW

ΤΟΥ Β. ΣΤΑΥΡΙΔΗ

Το USER πάντα κοντά στην ενημερότητα βρέθηκε στην μεγαλύτερη έκθεση της Ευρώπης για οικιακούς υπολογιστές, κονσόλες και παιχνίδια. Στον μεγάλο εκθεσιακό χώρο του Earls Court έγινε το Computer Entertainment Show (EES), που αντικατέστησε το Personal Computer Show από τα προηγούμενα χρόνια. Ήταν ένα εντυπωσιακό και άριστα οργανωμένο show που δεν είχε και πολύ σχέση με τα δικά μας. Ας δούμε λοιπόν τι μας επιφύλασσε αυτή η επίσκεψη.

Πριν μπούμε στον κυρίως χώρο περάσαμε από τα δωμάτιο τύπου για να εξασφαλίσουμε την απαραίτητη κάρτα που θα μας επέτρεπε να κινούμαστε ελεύθερα και να φωτογραφίζουμε χωρίς φόβο ...συλληφθούμε από κάποιο φύλακα της έκθεσης. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες ήταν παρούσες, οι περισσότερες με εντυπωσιακά περίπτερα, καθώς και αρκετές λιγότερο γνωστές.

Αναμεσά τους εταιρίες παιχνιδιών, κατασκευαστές υπολογιστών και περιφερειακών, εκδότες βιβλίων και περιαδικών και μεγάλοι αντιπρόσωποι. Πορακάτω θα εξετάσουμε αναλυτικότερα τα πιο ενδιαφέροντα ή εντυπωσιακά περίπτερα.

Τα USER πάντα κοντά στην ενημερότητα βρέθηκε στην μεγαλύτερη έκθεση της Ευρώπης για οικιακούς υπολογιστές, κονσόλες και παιχνίδια. Στον μεγάλο εκθεσιακό χώρο του Earls Court έγινε το Computer Entertainment Show (EES), που αντικατέστησε το Personal Computer Show από το πραγματοποιούμενο χρόνια. Ήταν ένα εντυπωσιακό και άριστα οργανωμένο show που δεν είχε και πολύ σχέση με τα δικά μας. Ας δούμε λοιπόν τι μας επιφύλασσε αυτή η επίσκεψη.

Πριν μπούμε στον κυρίως χώρο περάσαμε από τα δωμάτια τύπου για να εξασφαλίσουμε την απαραίτητη κάρτα που θα μας επέτρεπε να κινούμαστε ελεύθερα και να φωτογραφίζουμε χωρίς φόβο να ...συλληφθούμε από κάποιο φύλακα της έκθεσης. Σχεδόν όλες οι μεγάλες εταιρίες ήταν παρούσες, οι περισσότερες με εντυπωσιακά περίπτερα, καθώς και αρκετές λιγότερα γνωστές.

Ανομεσά τους εταιρίες παιχνιδιών, κατασκευαστές υπολογιστών και περιφερειακών, εκδότες βιβλίων και περιαδικών και μεγάλοι αντιπρόσωποι.

Παρακάτω θα εξετάσουμε αναλυτικότερα τα πιο ενδιαφέροντα ή εντυπωσιακά περίπτερα.

VIRGIN MASTERTRONIC

Τα μεγαλύτερα βάρια στα περίπτερα της Virgin είχε ριχτεί στη SEGA και ειδικότερα στην επίσημη παρουσίαση του Megadrive δηλ. της 16μπιτης παιχνιδομηχανής της ιαπωνικής εταιρίας. Το στήσιμο του περιπτέρου περιλάμβανε πολλά Mastersystem και Megadrive όπου μπαρούσε να παίξει όποιος ήθελε. Όπως μας είπε άνθρωπος της Virgin όλα και περισσότερες ευρωπαϊκές εταιρίες ενδιαφέρονται για τα Megadrive και σύνταμα μπορεί να δούμε πολύ γνωστούς τίτλους γι' αυτά. Στο τμήμα παιχνιδιών υπήρχαν αρκετές νέες κυκλαφορίες χωρίς τίποτε πραγματικά εντυπωσιακά. Τα πιο ενδιαφέροντα φαινόταν α γνωστές μορφές Dredd και τα Golden Axe γνωστά από το coin up.

MICROPROSE

Πολλές νέες κυκλαφορίες από την Microprose (και τις Micrastyle, Rainbird, Firebird) αλλά θα σταθούμε σε μερικές. Τα Knights of the Sky είναι ένα flight simulation του Α' Παγκοσμίου Πολέμου που υποσχεται παλλές έντανες συγκινήσεις. Τα Silent Service II είναι η συνέχεια του γνωστού μας εξωμιαυτή υπαβρυχίου κατά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο που έρχεται πολύ μεγαλύτερο και με εκπληκτικά VGA γραφικά. Από την Microstyle υπάρχει το International Soccer Challenge, το νέο εκπληκτικό παδόσφαιρο με τρισδιάστατα γραφικά, και τα Rick Dangerous 2 η συνέχεια του παλιού δημοφιλή και γνωστού σε όλους μας παιχνιδιού. Τέλος από την Rainbird έχουμε τα σπαυδαία Betrayal, ένα μονοδικό παιχνίδι στρατηγικής και δράσης, ενώ τα σπαυδαία νέα βρίσκεται στη νέα έκδοση του Elite με τρισδιάστατα, εντελώς ανανεωμένα γραφικά και τα εκπληκτικά βάρια του κλασσικού τουαί παιχνιδιού.

Το πραγματικά καινούργιο όμως ήταν στα εκπληκτικά coin up F15 Strike Eagle. Επαναστατικής τεχνολογίας τρισδιάστατα γραφικά, 2000 παλύγωνα ανά frame(!) και 30 frames τα δευτερόλεπτα(!!) είναι μέρικα από τα χαρακτηριστικά αυτά του μοναδικού επιτεύγματος της Micraprase.

PSYGNOSIS

Η γνωστή σε όλους εταιρία είχε ένα περίπτερο που ταίριαζε απόλυτα με την υπαβλητική ατμόσφαιρα των παιχνιδιών της. Ξεχώριζαν τα SHADOW OF THE BEAST 2 (δεν χρειάζονται σχόλια!), NITRO (ένα παλύ ωραία παιχνίδι με αυτακίνητα), το CARTHAGE (arcade-strategy στην αρχαία Καρχηδών) και τα εκπληκτικά AWE-SOME (space game που πρέπει να το δείτε για να με πιστέψετε). Ακόμη υπήρχε τα SHADOW OF THE BEAST για Atari ST, που δεν μπορέσαμε όμως να δούμε εκείνη την στιγμή.

Η εταιρία αυτή την στιγμή έχει στρέψει την πρασαχή της στις νέες κανσάλες που κυκλοφορούν και ειδικότερα στο CD-TV, το PC Engine και τα Megadrive. Αν κρίναμε από τα παιχνίδια της εταιρίας στους υπαλαγιστές τότε ας ετοιμαζόμαστε για εντυπωσιακά πράγματα.

AMSTRAD

Aρκετά μεγάλα τα περίπτερα της Amstrad ήταν αφιερωμένα αποκλειστικά στα νέα της μοντέλα. Πρώτη ήταν η κανσόλα GX 4000, ένα πραγματικά εντυπωσιακό μηχανήμα. Hardware scrolling, 32 χρώματα στην αθάνη, υπαστήριξη αναλογικών joystick και στερεοφωνικός ήχος ήταν μερικά από τα χαρακτηριστικά της. Ακαλουθούσαν τα 464+ και 6128+, οι διάδοχοι της παλύ επιτυχημένης στην Ελλάδα σειράς CPC. Με εντελώς ανανεωμένη εξωτερική εμφάνιση, δεν θύμιζαν σε τίποτα τους προγόνους τους εκτός (ίσως από την ετικέτα στην κορυφή του πληκτρολογίου. Εσωτερικά πρόκειται για τα γνωστά μας μηχανήματα με ενσωματωμένες όμως όλες τις δυνατότητες του GX 4000 και υπαδαχή για cartridge. Ετσι ενώ τα νέα Amstrad παραμένουν συμβατά με τα παλιά, μπαρούν να τρέξουν και όλα τα παιχνίδια της νέας κανσόλας. Τα πράβλημα βρίσκειται στο ότι παιχνίδια που να εκμεταλλεύονται τις νέες δυνατότητες πρέπει να είναι γραμμένα μόνον σε cartridge. Κανείς δεν είναι τέλειαις... Υπεύθυνος της Amstrad μας διαβεβαίωσε πως με την επίσημη παρουσίαση των νέων



Γεμάτο από Sega
το περίπτερο της Virgin.

μαντέλων θα υπάρχει αρκετά software, ενώ το ενδιαφέρον των εταιριών είναι μεγάλο. Μαζί θα δίνεται τα Burnin' Rubber ενώ είδαμε και τα Barbarian, Tennis και άλλα που έδειχναν ομαλαγουμένως εντυπωσιακά.

MIRRORSOFT

Στο περίπτερο της Mirrorsoft βρισκόταν τα κλαυ της έκθεσης. Παλιά; Μα παλιό άλλο από τα Teenage Mutant Hero Turtles. Τα Hera μπήκε στην θέση του κανονικού Ninja γιατί κρίθηκε πολύ βίαια (αυτή η αγγλική λογοκρισία). Ninja οι άχι πάντως τα χελωνάκια συγκέντρωναν τα γενι-

κό ενδιαφέρον και θεωρούνται σαν τα μεγαλύτερα licence της φετινής χρονιάς. Προσωπικά δεν καταλαβαίνουμε γιατί αλλά...Εκτός όμως από τα πράσινα ζώακια στα περίπτερο υπήρχαν και άλλα αξιόλογα παραγράμματα από την Cinemaware τα Wings και την Spectrum Holobyte (δημιουργούς του Falcon) το Flight of the Intruder.

UBISOFT

Η παλύ καλή γαλλική εταιρία είχε αρκετά ενδιαφέροντα πράγματα να επιδείξει. Στην κορυφή βέβαια τα Unreal, το μόνο παιχνίδι που, κατά γενική αμαλαγία, μπαρεί να



**Το καταπληκτικό
F-15 Strike Eagle coin'op.**

σταθεί επάξια δίπλα στο Shadow of the Beast. Δεν υπάρχουν πολλά λόγια γι'αυτό, πρέπει να το δείτε οι ίδιοι για να καταλάβετε. Προς το παρόν υπάρχει μόνο για Amiga αλλά θα ακολουθήσουν εκδόσεις και για τους άλλους υπαλαγιотές.

Εξίσου ενδιαφέρον φαινόταν το BAT, ένα space adventure με τεράστιο βάθος. Σε αυτό θα συναντήσετε αρκετά περίεργα όταμα σαν κι αυτό στην διπλανή φωτογραφία.

Αλλά προγράμματα της εταιρίας ήταν το Night Hunter (βρυκόλακες κλπ) και το RANX με τον γνωστό από τα comics Rank Xerax.

COMMODORE

Το πρώτο πράγμα που ενδιαφευθήκαμε να δούμε ήταν βέβαια το CD-TV.

Προς μεγάλη μας όμως απογοήτευση υπήρχε μόνο ένα, ήταν κλεισμένο σε μια γυάλα και τα μόνα που έπαιζε ήταν ένα διαφημιστικό από video. Υπήρχε όμως η νέα κανσόλα παιχνιδιών βασισμένη στο γνωστό, παλιό 64 και παυ όπως φαίνεται είναι και η μόνη που θα κυκλοφορήσει πριν τα Χριστούγεννα μια και το CD-TV

φαίνεται να καθυστερεί. Μαζί με την κονσόλα δίνονται ένα joystick και τέσσερα παιχνίδια (σε cartridges βέβαια) τρία καινούργια (Fiendish Freddy's Big Tap Of Fun, Flimba's Quest και Klax) και ένα παμπόλαιο, τα International Saccor. Η Commodore βασίζει την ελπίδες της για την επιτυχία της κανσόλας όχι στην τεχνολογική της πρωτοπορία -φυσικό- αλλά στον ήδη υπάρχοντα τεράστιο αριθμό τίτλων. Σχεδόν όλα τα παιχνίδια του Commodore 64 μπορούν να περαστούν σε cartridge.

Πολλές κονσόλες έχουν πέσει στην αγορά και η μάχη για την επικράτηση της αγοράς προμηνύεται μεγάλη. Η Amiga δεν παραβλήσαν σχεδόν καθόλου, αλλά δεν έχει ανάγκη προβολής έτσι κι αλλιώς.

OCEAN

Οπως πάντα η Ocean είχε μερικούς από τα πιο φανταχτερούς τίτλους με πρώτο και καλύτερο το Rabascar 2, που αναμένεται να έχει την ίδια ή μεγαλύτερη επιτυχία από το πρώτο, που κυκλοφόρησε πριν από δύο ακριβώς χρόνια και έμεινε στα charts πάνω από ένα χρόνο. Το παιχνίδι θα βγει στην αγορά ταυτόχρονα με την ταινία, δηλαδή λίγο πριν τις γιορτές.

Άλλοι τίτλοι που παρουσιάστηκαν ήταν το Nightbreed (βασισμένο σε ταινία τρόμου που κι αυτή θα κυκλοφορήσει σύντομα), το Battle Command (συνέχεια του παλιού επιτυχημένου Carrier Command) και το Billy the Kid (adventure με πρωταγωνιστή τον γνωστό ήρωα της Αγίας Δύσης).

GREMLIN

Ενα από τα πλέον εντυπωσιακά περίπτερα ήταν κι αυτό της Gremlin. Το πρώτο πράγμα που χτύπαγε στο μάτι ήταν μια καμπίνα με δυο τιμόνια, δυο καθίσματα και μια τεράστια οθόνη να παίζει το νέο παιχνίδι της εταιρίας, τα Latus Turbo Esprit.

Το παιχνίδι παίζεται με δύο παίκτες ταυτό-



**Σε μια στιγμή επίδειξης,
το όνομα του... ROBOCOP**

χρονα κι έτσι γινόταν ένας διαγωνισμός. Ο καλύτερος χρόνος της ημέρας έπαιρνε ειδικό βραβείο. Στο περίπτερο υπήρχε και μια αληθινή, πανέμορφη Lotus να συμπληρώνει την ωραία εντύπωση.

Η Lotus όμως δεν ήταν τα μόνα μηχανοκίνητα στο περίπτερο. Υπήρχε και μια αγωνιστική Suzuki, αξίας όπως μας είπαν 25.000 λιρών (περίπου 75 εκατομμύρια δρχ)(!!).

Αιτία, όπως πιθανόν θα καταλάβατε, ένα άλλο παιχνίδι της Gremlin, τα Team Suzuki. Τέλος είδαμε και μερικά τμήματα από την έκδοση του Shadow Of The Beast για Amstrad και Spectrum(!).

U S G O L D

Από τα περίπτερα αυτό απαιούσαν εντελώς τα ...computers. Το μισό καταλαμβάνόταν από μια κ-α-τ-α-π-λ-η-κ-τ-ι-κ-ή Lamborghini Countach. Το υπόλοιπο ήταν γεμάτο από arcades, κυρίως της Carcam, πράγμα που δείχνει την κατεύθυνση της εταιρίας στο κοντινό μέλλον. Ανάμεσά τους ξεχώριζε το E-Swat, ένα παλύ καλό beat-them-

up. Σε καταποτιστικά φυλλάδια που μας δόθηκαν είδαμε και άλλα ενδιαφέροντα πράγματα όπως τα adventures της Delphine (Future Wars, Operation Stealth), παιχνίδια της Access (Mean Streets, Crime Wave) και τα παλύ ενδιαφέρον Murder. Από την SSI είδαμε τα Dragan Strike, τον πρώτο εξωμοιωτή πτήσης δράκου (!). Τέλος θυμηθείτε ένα όνομα : The Gald Of The Aztecs.

Οι σπουδαιότερες όμως κυκλοφορίες έρχονταν, ως ουνήθως, από την Lucasfilm.



Τα CPC+ μονοπολούσαν το ενδιαφέρον στην Amstrad.

Δύο adventures από τους δημιουργούς του Indiana Jones δεν μπορεί παρά να είναι ενδιαφέροντα. The Secret Of The Monkey Island και Loom είναι τα ανόματά τους. Επί πλέον υπήρχε η συνέχεια του Their Finest Hour, το Secret Weapons Of The Luftwaffe.

D O M A R K

Cain-up υπήρχαν όμως και ακριβώς απέναντι, στο περίπτερο της Domark. Ήταν από την Tengen το Badlands και το Stunrunner. Αν οι μετατραπές για τους υπαλαγιστές είναι σαν τα πρωτότυπα τότε πρέπει οπωσδήποτε να τους ρίξετε μια ματιά. Επίσης παρουσιαζόταν το πρώτο flight simulator της εταιρίας.

Μη περιμένετε όμως κόπαιο F19, F29 ή F?? τέλος πόντων.

Η περεστρόικα επέδρασε και στα computer games έτσι έχουμε ταν πρώτα εξωμιαωτή ααβιετικά(!) αεροπλάνου, τα MIG 29 Fulcrum. Τέλος είδαμε κόποιες πολύ ενδιαφέρουσες συλλογές, το TNT και τα Wheels Of Fire.

Το οπουδαιότερο νέο όμως ήταν ότι η Domark ανέλαβε την αντιπροσώπευση των παιδόντων της αμερικανικής Broderbund η απαία

στην Ευρώπη μπορεί να μην είναι τόσα γνωστή αλλά στην χώρα της είναι από τις μεγαλύτερες εταιρίες του χώρου. Μερικά από τους τίτλους της είναι τα Ancient Art Of War (αι PC users αίγουρα τα γνωρίζουν) και η καταπληκτική οειρά Carmen Santiago.

A C C O L A D E

Στα stand της Accolade μας περιμένε μια παλιό γνώριμη - και ιδιαίτερα δημοφιλής ανάμεσα στους οναγνώστες του USER. Παια; Μα φυσικό η Elvira! Εχοντας μείνει όατεγη προσωρινό λόγω της χρεωκαπίας της Tynesoft, βρήκε φιλαξενία στην ...αγκα-

λιά της αμερικανικής εταιρίας κι έτσι αύνταμα θα βρούκετοι κοντό μας.

Από άλλους τίτλους δεν είδαμε τίπατε τα ενδιαφέρον εκτός από την computer version του πασίγνωατου επιτραπέζιου παιχνιδιού Stratego.

Στα show βέβαια βρίσκοντον και πολλές άλλες εταιρίες, α χώρας όμως δεν μας επιτρέπει μιο αναλυτικότερη παρουσίαση.

Ξεχώριζαν η Electronic Zoo με τα - παλύ δημαφιλές παλαιότερα - Subbuteo, η Mindscape με το Days of Thunder - την νέο ταινία του Tom Cruise - και η Sam Technologies με τα - εφτόψυχα - Sam Caupre.

Εξ' ίαου σημαντικές ήταν όμως και η απουοίες όπως της Infogrames και της Electronic Arts, που είχαν όμως ειδικαύς χώρους φια τους εμπαρακαύς επακέπτες, ενώ έλαμψε με την απασία της η Atari που πέρσι αταν ίδια χώρα είχε ένα από τα μεγαλύτερα περίπτερα.

Aρκετό ενδιαφέροντα πρόγμωτα, τί πα τ ε όμως πραγματικό καιναύργια και διαφαρετικό. Αυτές ήταν με δυό λόγια αι εντυπώσεις μας από την έκθεση όων αφορά τα hardware.

Μόνη ίως εξοίρεση τα CD-TV της Cammodore, που κι αυτό δεν το είδαμε καλό καλά.

Καινή όμως ήταν η διαπίατωση για την έκρηξη της αγοράς όααν αφορά το game consoles.

Μέας οα επόμενα χρόνια θο έχουν γίνει παλύ δημοφιλή και κόπου α χρήστης θα ξεχωράει τα εργαλεία-υπαλαγιατή που παίρναι για την δουλειό του και την παιχνιδαμηχανή για ταν ελεύθερο χρόνο του.

Αντίθετα ήταν τα πράγματα αταν ταμέα του software.

Εκεί το πράγμωτο γίνεται κάθε χρόνο και κα-



Πλούσιο το περίπτερο της Domark.

λύτερα και βλέπαμε πρόγμωτα που θο ήταν αδιανόητα πριν από λίγο καιρό.

Η εισβολή μόλιατα της τεχναλαγίας του compact disc τελευταία, μας κάνει να αναρωπιόμαστε τι έχανν τα δαύν τα μότια μας ατο μέλλαν...



Τα χελωνονινζάκια ανάμεσα σε θαυμαστές τους.



Γειά και χαρά, σε όλους τους οπα-

δους της στήλης

Spell Shop. Και αυτόν το μήνα έχουμε αρκετές προσφορές στο μαγαζάκι μας που όσο πάει αποκτάει όλο και περισσότερους πελάτες.

Αν λοιπόν υποφέρετε από το γνωστό σύνδρομο ΜΑ.ΣΗ.Σ.Α. (που βασανίζει παίκτες που κολάνε σε μαρτυρικά σημεία συγκεκριμένων adventures) τότε ίσως να βρείτε παρακάτω σε κάποιο μας ράφι, το κατάλληλο γιατρικό.

Αλλά ακόμα και αν δεν υπάρχει τότε στείλτε μας την απορία σας και η λύση θα βρεθεί...

Αν πάλι, είστε από αυτούς που δεν "μασάνε", τότε πάρτε χαρτί και εκτυπωτή και στείλτε μας τις λύσεις προβλημάτων συγκεκριμένων adventures που είτε ταλαιπωρούνε κάποιον αναγνώστη της στήλης είτε έχουν παιδέψει εσάς τους ίδιους στο παρελθόν.

Γι' αυτό όπως λέει και η γνωστή λαϊκή παροιμία: Κάνε το καλό και ρίχτο στο... USER!

SPELL SHOP

ΤΟΥ Θ. ΡΑΦΤΟΠΟΥΛΟΥ

**Η ΛΥΣΗ
ΤΟΥ LEISURE SUIT
LARRY III**

ΜΕΡΟΣ 1

Βρίσκεστε σε μια τεράστια βεράντα, εκεί κάντε READ PLAQUE (+2). Πηγαίνετε τώρα στα αριστερά κυάλια και LOOK IN BINOCULAR (+2). Φύγετε από αυτή την οθόνη και προχωρήστε αριστερά.

Βρίσκεστε στο σπίτι σας, όπου η γυναίκα σας, σας ονοκοινώνει ότι χωρίζετε. Φύγετε και πηγαίνετε τρεις οθόνες δεξιά και νοτιοανατολικά. Βρίσκεστε έξω

από την δουλειά σας, μπειτε μέσο.

Ο πατέρας της Καλαλα σας διώχνει από την δουλειά. Φύγετε και ξανοηγαίνετε στο σπίτι σας, εκεί OPEN MAIL BOX, LOOK IN MAILBOX, GET CARD (+20). Στην δεξιά οθόνη LOOK, LOOK AROUND, LOOK TREE, GET WOOD (+2). Πηγαίνετε τώρα δύο οθόνες δεξιά και μία κάτω. Εδώ συνοντάτε την Tawni, LOOK, LOOK WOMAN, TALK WOMAN, TALK WOMAN, GIVE CARD (+50).

Η Tawni σου δίνει ένα μαχαίρι (+40), πηγαίνετε στην οθόνη με το συντριβάνι.

Κοιτάτε το μαχαίρι, θέλει οκόνισμα. LOOK STAIRS, SHARPEN KNIFE ON STAIRS (+50). Τώρα μιο οθόνη οριστερά επάνω και δεξιά. Βρισκόσαστε έξω από το Chip'N Dales. LOOK, LOOK GRASS, CUT GRASS WITH KNIFE (+20), WEAVE GRASS (+30), CARVE WOOD (+50), τώρα έχεις ένα αναμνηστικό του νησιού και μια τοπική φορεσιά.

Πηγαίνετε και πάλι στην οθόνη με το

συντριβάνι και μετά μιο οθόνη βόρειο. Στην πρώτη καμπίνο μπειτε μέσο και WEAR SKIRT (+10).

Πηγαίνετε στην Tawni και πουλήστε το αναμνηστικό για 20 δολάρια, (+35).

Πηγαίνετε στην κομπίνα που αφήσατε το ρούχο σας και WEAR CLOTHES. Εξω στην βρύση, LOOK SINK, TURN ON SIGN (+2), GET SHOAP (+2). πηγαίνετε και πάλι στην παραλία και GET TOWEL (+2), USE TOWEL (+30).

Μόλις πάρετε πόντους STAND γιατί θα πεθάνετε από τον ήλιο.

Τώρα πηγαίνετε μέσα στο καζίνο, προχωρήστε βόρειο, πάνω και αριστερά, εδώ LOOK MIRROR (+2). Αριστερά μια οθόνη και στον πορτιέρη TALK TO MAN, SHOW MAGAZINE. Εδώ βρίσκεται και το κλειδωμα της περιπέτειας, δώστε τον αριθμό που σας ζητάει από το manual και μετά GIVE BILL (+50).

Εδώ θα παρακολουθήσετε ένα SHOW και αφού τελειώσει βγείτε και πηγαίνετε δε-



ξιά.

Εκεί βλέπεται μια γυναίκα (Cherri Tart) LOOK WOMAN (+5), TALK WOMAN, TALK WOMAN, TELL ABOUT LAND (+25). Φύγεται από τα καζίνα και πηγαίνετε στα δικηγορικά γραφεία, (αριστερά, πάνω και πάλι πάνω στην βαρειασ-ναταλική γωνία της αθήνης), μπαίνοντας μέσα στα δικηγορικά γραφεία βλέπετε έναν άνδρα, TALK MAN, ASK ABOUT LAND (+30). Τώρα μπαίνετε στα γραφεία της Suzi Cheatem, εκεί SIT, LOOK WOMAN, ASK ABOUT LAND (+30), STAND.

Βγαίνει έξω από τα δικηγορικά γραφεία και αμέσως ξαναμπείτε, στan άνδρα ASK LAND (+20). Πηγαίνετε πίσω στα καζίνα στην πάρτα παυ είδατε την Cherri και KNOCK DOOR (+25).

Μπαίνετε μέσα και κάνετε έρωτα, ξαφνικά τα φώτα χαμηλώνουν, και τα πρόγραμμα ξαναρχίζει, ντύνεστε βιαστικά, φεύγετε και βρίσκεστε στα show ντυμένος σαν την Cherri.. Τώρα δεν σας απα-μένει τίπατα άλλα από τα να χωρέψετε, DANCE.

Μαζεύετε τα λεφτά παυ πεταύν αι θαυμαστές σας (500\$) και βγαίνετε έξω (+43). Πηγαίνετε και πάλι στα δικηγο-ρικό γραφεία, έτσι ακριβώς άπως είσα-στε. Μπείτε μέσα και στan υπάλληλα ASK DEVORCE, GIVE BILL (+10). Μά-λις σας βλέπει η Suzi με αυτά τα ρούχα της ανάβαν τα αίματα, σας πέρνει στα γραφεία της και κάνετε ένα τρελά και γεμάτα αστεία γεγανάτα, έρωτα (+100). Βγείτε και ξαναμπείτε από τα δικηγο-ρικά γραφεία και στan υπάλληλα ASK DIVORCE (+20).

Βγείτε έξω από τα γραφεία και READ DIVORCE. Βρίσκεται την Keycard της Suzi (+100), TURN OVER CARD (+65), έχει τα ναύμερα του νταυλαπιά της, Na 69 και τρέα διαφανερτικά καταστή-ματα.

Μέσα στα manual θα βρείτε και θα ση-μειώσετε με την σειρά ταν αριθμά σελί-δας.

Αυταί αι τρεις αριθμαί θα σας βοηθή-σαν να αναξετε τα νταυλάπι της Suzi. Τώρα θα πρέπει να πάτε πίσω στα δω-μάτια άπαυ κάνατε έρωτα με την Cherri, εκεί OPEN DOOR, GET CLOTHES

(+25).

Στην συνέχεια βγείτε και πηγαίντε στα μπάρ (άλα δεξιά). Στα μπάρ SIT, LOOK WOMAN (+5), είναι η Patti, SHOW DIVORCE (+100), MAKE LOVE, η Patti δεν δέχετε να κάνετε έρωτα γιατί σας βρίσκει αρκετά χαντρά.

Μετά την απατυχημένη προσπάθεια σας να κάνετε έρωτα με την Passionate Patti, θα πρέπει σίγουρα να σκεφτείτε σαβαρά τα λάγια της και να πράξετε ανάλαγα.

Η Patti σας βρίσκει χαντραύλη και εσείς σίγουρα θα πρέπει να αδυνατίσετε. Πά-τε λαιπάν στην Fat City.

Μπαίνοντας μέσα στην Fat City βλέπε-τε τρεις πάρτες κάνετε areh daar (+3) στην αριστερή και βρίσκεστε στα δωμά-τια με τα lackers.

Τώρα θα πρέπει να βρείτε τα lacker με-τα ναύμερα 69, άταν τα βρείτε κάνετε areh lacker και πρέπει να δώσετε ταν κωδικά που απατελείται από τρεις αριθ-μαύς. (+100).

Τώρα κάνετε wear sweats (+4) και πάτε στην αίθουσα γυμναστικής και κάνετε και τις τέσσερεις ασκήσεις (Leg Curl, Beuch Press, Pull Up, Bar Pull) (+100).

Πάτε πάλι πίσω στα νταυλάπι και φαρά-τε την πετσότα σας (wear tawel), πηγαί-νετε στα νταύς και areh fancet, use shaar (+60), turn aff fancut. Πάτε και πάλι στα νταυλάπι και κάνετε use tawel (+22), get spray (+27). Βγαίνετε από τα δωμάτια με τα lackers και πηγαίνετε στην πάρτα παυ βρίσκεται ακριβώς μπραστά από την είσαδα, areh daar (+3), μόλις μπείτε μέσα, καιτάτε την Bambi (laak Bambi) και Help Bambi in Videa (+99). Κάνετε έρωτα με την Bambi (+3) και μετά πηγαίνετε έξω από τα Chip'N Dales. Αριστερά σας βρίσκετε μια σπηλιά, μπείτε μέσα, και LOOK, GET ORCHIDS (+25), WEAVE ORCHIDS (+50), μόλις φτιάξατε ένα Quick Lei.

Πηγαίνετε πίσω στα μπάρ του καζίνα εκεί SIT, LOOK PATTI, TALK PATTI, GIVE QUICK LEI TO PATTI (+100), MA-KE LOVE (+100), η Patti δέχετε να κά-νετε έρωτα και σας δίνει τα κλειδί του διαμερίσματος της. Τώρα φεύγετε και πάτε στα Comedy Hut (μιά αθήνη δεξιά

του Chip'N Dales), μπείτε μέσα και πλησιάστε τα άδεια τραπέζι, τώρα SIT, GET WINE (+15), αφαύ παρακα-λαυθήσετε άλα τα Shaw (+100), φυγέτε και πηγαίνε-τε στα καζίνα.

Στην πρώτη αθήνη μετά την είσαδα κάντε δεξιά και βρί-σκεστε στα ανασάέρ, πλη-σιάστε και PRESS BUTTON, αφαύ μπείτε μέσα στα ανσα-σέρ PRESS BUTTON 9 (+4). Όταν θα φτάσετε στα διαμέ-ρισμα πλησιάστε την Patti και SERVE WINE.

Από εδώ και εμπράς αρχίζει μια τεράστια και ευχάριστη κινηματογραφική σκηνή. (+500).

Αφαύ κάνετε έρωτα με την Patti μια παρεξήγηση μεσα-λαβεί και σε κάνει να φύγεις, από εδώ και μπράς αναλαμ-βάνει η Patti.. 2332 / 4000.

DEJA VU

Ο φίλας μας Νί-κας Σαμαυδά-κης ρωτά, άταν πάς στα μπάρ

του Jae τί κάνεις..

GO NW, GO TO FIRE ESCAPE, στα σανιδωμένα παράθυρα, HIT BOARD, GO WINDOW, EXAMINE SIEGEL'S DESK. OPEN TELEPHONE, εκεί θα βρείτε ένα κλειδί, τα παίρνετε. GO WINDOW, GO SOUTH, GO SW.

Βρίσκεστε στα πίσω μέρας του μπάρ, εκεί EXAMINE DOOR, OPEN PENKNIFE, OPERATE PENKNIFE ON DOOR, η κλειδαριά έσπασε, τώρα OPEN DOOR, OPER-ATE FLASHLIGHT, ENTER DOOR, OPEN BAR DOOR, GO BAR DOOR, OPEN NW DOOR, GO NW DOOR, OPERATE BOTTLE....

THOMAS SOFT

HOME COMPUTER SOFTWARE



Commodore Amiga

ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ ΧΡΗΣΤΗ Η COMMODORE ΠΑΡΕΧΕΙ ΤΗΝ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΛΗΛΟΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΑΣ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΣ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΔΕΚΑΔΕΣ ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΤΗΣ AMIGA 2000 ΠΟΥ ΜΕ ΤΟ ΠΛΗΘΟΣ ΤΩΝ ΕΠΕΚΤΑΣΕΩΝ ΤΗΣ ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΚΑΘΕ ΕΙΔΟΥΣ ΕΦΑΡΜΟΓΗ.

ΠΕΝΤΕ ΧΡΟΝΙΑ ΜΕΤΑ ΤΗΝ ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΤΗΣ ΣΤΗΝ ΠΑΓΚΟΣΜΙΑ ΑΓΟΡΑ ΤΩΝ HOME COMPUTERS Η AMIGA 500 ΠΑΡΑΜΕΝΕΙ Η ΠΡΩΤΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ ΓΙΑ ΤΟΝ ΑΠΛΟ ΧΡΗΣΤΗ ΑΛΛΑ ΚΑΙ ΤΟΝ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΑ. ΜΕ ΠΛΗΘΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ, ΚΑΙ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΟ SOFTWARE.



AMIGA-2000	220000
HARD DISK KIT (20MB)	135000
MEMORY EXP. (2-8MB)	130000
DISK DRIVE 3.5 INTERNALL	31000
PC/XT BRIDGEBOARD	135000
PC/AT BRIDGEBOARD	148000



AMIGA 500	130000
DISK DRIVE 3.5 EXTERNALL	36000
MEMORY EXPANSION 512K	30000
AMIGA-590 HARD DISK (20MB)	135000
MEMORY EXPANSION 2MB INT	140000
TV-MODULATOR	6500

MONIITOR COMMODORE 1084P COLOR HI-RES	76000
MONITOR COMMODORE 1084SP COLOR STEREO HI-RES	85000
MONITOR PHILIPS 8833 COLOR STEREO HI-RES	85000
DISK DRIVE COMMODORE 1011 (3.5) EXTERNALL	38000
DISK DRIVE COMMODORE 1010 (3.5) EXTERNALL	36000
DISK DRIVE SENATOR (3.5)	35000
MOUSE IMAGE (MOUSE FOR AMIGA 500/2000) 280-DPI	11000
DIGI VIEW GOLD V(4.0) PAL VERSION	55000
MASTER SOUND (SOUND SAMPLER FOR AMIGA 500/2000)	28000
MIDI GOLD 500 (MIDI INTERFACE FOR AMIGA 500/2000)	22000

MAXMODEM (MODEM 1200 BPS FOR AMIGA, ATARI ST)	30000
STAR LC-10 II PRINTER	56000
CITIZEN SWIFT-9 PRINTER	82000
STARFIGHTER 2000 JOYSTICK	5500
MICROBLASTER JOYSTICK	4200
C.M.S. JOYSTICK	5500
DD-150L ΔΙΣΚΕΤΟΘΗΚΗ (150 DISKS 3.5)	6500
POWER MOUSE (MOUSE FOR ATARI ST/STE)	10500
MOUSEPAD	1000
DISK CLEANER FOR 3.5 DRIVES	1500

ΤΟ ΕΙΔΙΚΟ
COMPUTER
SHOP
ΓΙΑ
AMIGA
ATARI ST

ΧΙΛΙΑΔΕΣ GAMES
ΓΙΑ
AMIGA - ATARI ST



ATARI ST ΠΡΟΠΟ ΙΙΙ
ΠΛΗΘΟΣ - ΣΥΝΕΧΟΜΕΝΑ
ΒΑΡΟΣ - ΣΥΜΜΕΤΡΙΚΑ
ΜΟΝΑ/ΖΥΓΑ - ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΤΡΙΑΔΕΣ - ΤΕΤΡΑΔΕΣ
ΠΡΩΤΑ / ΔΕΥΤΕΡΑ / ΤΡΙΤΑ
ΒΑΣΙΚΗ ΣΤΗΛΗ
ΕΜΦΑΝΙΣΗ ΚΑΙ ΕΚΤΥΠΩΣΗ
ΣΕΤ ΤΡΙΑ ΔΕΛΤΙΑ
(ΑΠΛΟ - ΣΥΣΤΗΜΑ - ΝΕΟ
ΔΕΛΤΙΟ)
ΔΥΟ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΕΣ
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΑ ΜΕ ΤΗΝ
ΚΥΡΙΩΣ ΚΑΙ ΕΝΑΛΛΑΓΕΣ
ΜΕΤΑΞΥ ΤΟΥΣ ΧΩΡΙΣ ΝΕΑ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ



MAIL ORDER

ΣΟΛΩΜΟΥ 30 ΑΘΗΝΑ, 106-82, ΤΗΛ./FAX 36.15.362

COMPUTERS ORDER



SYMPTAN MAIL

FOOTBALLER OF THE YEAR II

AMS/D	2.600
C64/D	2.600
SP/D	2.600
C64/C	1.900
SP/C	1.900

M1 TANK PLATOON

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

F15 STRIKE EAGLE II

PC 5.25"	6.500
PC 3.5"	6.500



F15 STEALTH FIGHTER

PC 5.25"	7.500
PC 3.5"	7.500

F15 STRIKE EAGLE

ST	3.500
AMS/D	2.600
SP/C	1.900

PIRATES!

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
AMS/D	3.500
C64/D	3.500

TURRICAN

AMIGA	3.500
-------------	-------



MICROPROSE SOCCER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMS/D	2.600
C64/D	2.600
AMS/C	1.900
C64/C	1.900
SP/C	1.900

LARRY III

PC 5.25" + 3.5"	8.400
-----------------------	-------

BLOOD MONEY

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.900
ST	3.900
C64/D	2.600
C64/C	1.900



AIRBORNE RANGER

PC 5.25"	3.900
PC 3.5"	3.900
AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.600
C64/D	2.600

SIM CITY

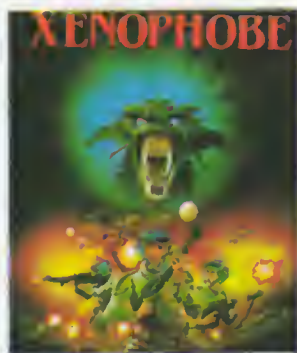
PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500

INDIANA JONES

ADVENTURE

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500



THE KRISTAL

PC 5.25"	6.900
PC 3.5"	6.900
AMIGA	6.900

BATTLE OF BRITAIN

PC 5.25"	3.500
PC 3.5"	3.500
AMIGA	3.500

BLACK TIGER

AMIGA	3.500
ST	3.500
AMS/D	2.500

IT CAME FROM THE DESERT

AMIGA	3.700
-------------	-------

COMPUTERS



MAIL

96 USER



PIRATES!

AMIGA3.500

LARRY II

PC 5.25"7.400

AMIGA7.400

ST7.400

HEROE'S QUEST

PC 5.25" + 3.5"8.400

AMIGA7.400

CODENAME ICEMAN

PC 5.25" + 3.5"8.400

SPACE QUEST III

PC 5.25" + 3.5"7.400

AMIGA7.400

ST7.400

SPACE QUEST II

AMIGA6.900

ST6.900

SPACE QUEST I

ST6.900

POLICE QUEST I

ST6.900

POLICE QUEST II

PC 5.25" + 3.5"7.400

ST6.900

COLONELS BEQUEST

PC 5.25" + 3.5"8.400

SHADOW OF THE BEAST

AMIGA6.400

ST3.900

KING'S QUEST IV

PC 5.25" + 3.5"8.400

KING'S QUEST TRIPLE

PC 5.25" + 3.5"7.400

AMIGA7.400

CONQUEST OF CAMELOT

PC 5.25" + 3.5"8.400

MANHUNTER N.Y

PC 5.25" + 3.5"6.900

ST5.500

SOCCERIAN

PC-AT 5.25" + 3.5"8.400



IMPOSSAMOLE

AMIGA3.500

AMS/D2.600

NEVER MIND

PC 5.25"3.900

PC 3.5"3.900

AMIGA3.500

ST3.500

KICK OFF 2

AMIGA3.700

ST3.700

HATE

AMS/D2.600



DARK FUSION

AMS/D2.600

SUPER SCRAMBLE

AMS/D2.600

STRYX

PC 5.25"3.900

PC 3.5"3.900

AMIGA3.500

ST3.500

ESCAPE

AMIGA3.500

AMS/D2.600

INFESTATION

AMIGA3.900

ST3.900

VENDETTA

AMS/D2.600

CHRONO QUEST II

AMIGA6.800

ST6.800

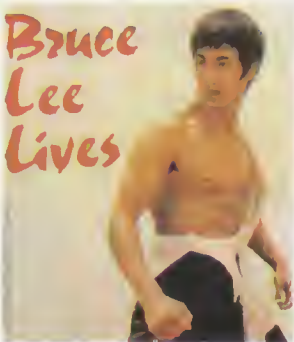


BRUCE LEE LIVES	
PC 5.25"	4500
PC 3.5"	4500

CASTLE MASTER	
PC 5.25"	3500
AMS/D	2400

DOUBLE DRAGON II	
PC 5.25	3500
AMS/D	2600

SHERMAN M4	
PC 5.25"	3500
PC 3.5"	3500
ST	3500



BLOODWYCH	
AMS/D	2600

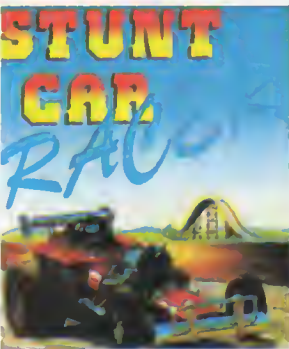
ITALY 1990	
AMIGA	3500
ST	3500
AMS/D	2600

CRACK DOWN	
AMS/D	2600

SPACE HARRIER II	
AMIGA	3500
ST	3500
AMS/D	2600
C64/D	2600
AMS/C	1900
C64/C	1900
SP/C	1900

SEVEN GATES OF JAMBALA	
AMIGA	3900
ST	3900

MIDWINTER	
AMIGA	4500
ST	4500



STUNT CAR	
PC 5.25"	3500
PC 3.5"	3500
AMIGA	3500
ST	3500
AMS/D	2600
C64/D	2600
C64/C	1900

QUARTZ	
AMIGA	3500
ST	3500

STAR TREK V	
PC 5.25"	5200



RED STORM RISING	
PC 5.25"	5200
PC 3.5"	5200
AMIGA	4500
ST	4500

KLAX	
AMIGA	3500
ST	3500
AMS/D	3500

RICK DANGEROUS	
PC 5.25"	3500
PC 3.5"	3500
AMIGA	3500
ST	3500
AMS/D	2600
C64/D	2600
AMS/C	1900
C64/C	1900
SP/C	1900

MR HELI	
AMS/D	2600
AMS/C	1900
C64/C	1900
SP/C	1900

XENOMORPH	
PC 5.25"	5200
PC 3.5"	5200
AMIGA	4500

DRAKKHEN	
PC 5.25"+ 3.5"	3.500
AMIGA	3.500
ST	3.500





SPEEDKING2.400



DJOY II5.300



RACEMAKER9.300



ULTIMATE5.600



SPEEDKING IBM4.300

NAVIGATOR3.600



JUNIOR1.500

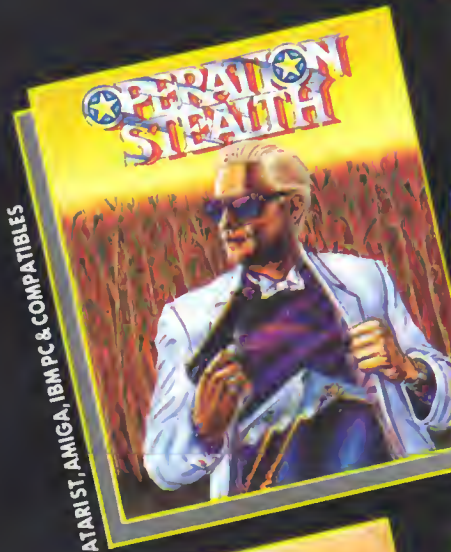


SHOOTER2.400

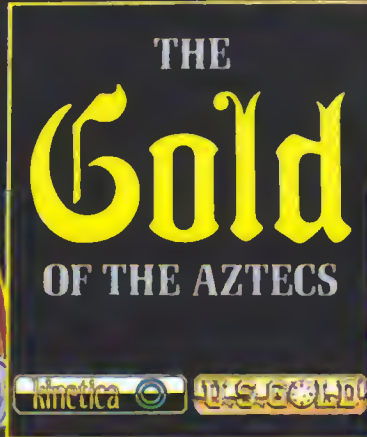
* ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΣΕ ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ
* ΓΙΑ ΤΙΣ ΠΑΡΑΓΕΛΙΕΣ ΣΑΣ ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΚΑΙ ΣΤΕΙΛΤΕ ΜΑΣ ΤΟ ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΕΤΑΙ ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ 81

ΤΩΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ

U.S. GOLD



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Cassette & Disk, SPECTRUM Cassette, AMSTRAD Cassette & Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Disk, ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



CBM 64/128 Cassette & Disk, AMSTRAD Cassette & Disk, SPECTRUM 48/128K Cassette, ATARI ST, AMIGA



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



ATARI ST, AMIGA, IBM PC & COMPATIBLES



LAMIA - GREECE
TEL.: 0231-33390

VANUS

THE FLYTRAP



GREMSON

DELTA
COMPUTERS

ΣΠΑΡΤΗΣ 75 ΧΑΪΔΑΡΙ
ΤΗΛ. 5811532, 5821347

ATARI ST
AMIGA